

2 CD'lik KKND2 Oyunu LEVEL ile BEDAVA BU AY 2.CD

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr • 2000/08 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL

## RED ALERT 2

Bu kez Sovyet işgalinden Amerika'yı koruyacağız...

## COMMAND & CONQUER RENEGADE

C&C dünyasında FPS  
oynamak hayalimiz gerçek oluyor

## DIABLO II

En çok beklenen oyun sonunda geldi...  
14 sayfa özel inceleme

## ICEWIND DALE

Baldur's Gate türünün en son örneği

## DEUS EX

System Shock 2'den sonra en iyi oyun

## DIABLO II

## SHOGUN

## STARLANCER

## VAMPIRE

## KKND 2

1. KİTAPÇIK COMMANDOS 2, ANACHRONOX, STARTOPIA, I'M GOING IN, STARS! SUPERNOVA

PLAYSTATION GALERİANS, MORTAL KOMBAT: Special Forces, COLIN MCRAE RALLY 2





## Editör'den

## Ölümle Oynamak

Oyun kavramı üzerine bu sayfalarda daha önce de değişik denemeler yaptığımı biliyorsunuz. Daha iki ay önce Full-Life:Hayat oyunu hakkında yazdıklarımdan sonra, hayat oyunu hakkındaki yorumlarımı tekrar tekrar düşünmemi sağlayan bir haber aldım.



Cem Şancı  
Yazı İşleri Müdürü

Ağustos sayısını hazırladığımız Temmuz ayına, beni çok üzen bu haberi alarak girdim. Aslında bu konunun konuşulacağı yer burası değil, bu yüzden bu ay General Stuff köşesini yine yazılarıma ayırdık ve çok sevdiğinizi bildiğimiz fotoromani Posta Kutusunun önüne aldık. Ancak, derginin ilk sayfasında değinmeden edemeyeceğim şey, bir insana duyduğum saygıdır. Az ya da çok oyun dünyasının içinde olan ve çok sevdiğim bir arkadaşım, beni arayıp, yakalandığı bir beyin hastalığı nedeniyle vaktinin gittikçe daraldığını söylediğinde ne söyleyeceğimi bilemediğim gibi takip eden günlerde de onun, olume her gün biraz daha yaklaştığını bile bile ölümle dalga geçip neşesini ve kahkahalarını korumaya devam etmesinden etkilendiğimi itiraf etmeliyim. Her ay bütün oyun dergilerini eline alıp, hepsi hakkında tek tek kritik yapan ve beni de bir hayli güldüren arkadaşımı belki doğrudan, belki de dolaylı yoldan tanıyor sunuzdur. Ama dediğim gibi bu konuyu General Stuff'a bırakıyorum.

En çok beklenen oyunun Diablo II'nin sonunda elimize ulaşmasından dolayı bu ay dergide dengeler bozuldu. İnsanların yazılarını yazmak yerine, inatla Diablo II oynadığına ve derginin geç çıkması pahasına Diablo II'yi bitirmeden diğer işlerine el atmadıklarını gözlemledim ve madem bu kadar oynadınız bari esaslı bir inceleme yapın arkadaşlar yorumuma, 16 sayfalık bir özel inceleme ve strateji rehberi ile karşılık verdiler ve eklemeyi de unutmadılar.

"Cem, bu sadece Single Player için... Onümüzdeki ay da bir bu kadar Diablo II Multi Player incelemesi yapacağız..."

Yani, bu cumleyi sizlere tercüme etmem gerekirse, bu kez de bütün ay Multiplayer Diablo II oynanacak dergide. Dolayısıyla Eylül sayısının zamanında çıkabileceği sözünü, ne yazık ki, veremiyorum. (Ama kanımın son damlasına kadar savaşacağıma söz veriyorum)

Mad Dog'un bu sayıda yer almadığını fark edeceksiniz ama panik yapmayın. Sadece 28 gün sürecek bir aylık bu ve Eylül sayımızda eğlenceli yazılarını tekrar okuma şansına erişeceğiz. Aynı zamanda, bahsetmemek için kendimi çok ama çok zor tutuyorum fakat Eylül'de çok büyük iki süprizle karşınıza çıkacağız, hatta evet dayanamıyorum ve söylüyorum, Eylül'deki büyük süprizimiz.

Level Üst Kurulu tarafından S A N Ş Ü R lenmiştir

Evet biliyorum sürprizi bozdu ama eminim hepiniz çok olmuştunuzdur. Evet, naapalım, biz böyle sürpriz yapmayı seven bir dergiyiz. Umarız hoşunuza gider.

Sevgiyle kalın

## Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

## Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

## Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

## Yazı İşleri

Batu Hergünel batuhel@level.com.tr

Emin Barış ogaemln@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuzaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünal kungal@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Onur Bayram obayram@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

## Grafik Tasarım

Didem İnceşagır didis@level.com.tr

## Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

## Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

## Pazarlama Bölümü

Özlem Çenker, Ayten Çar

## Vogel Satış Müdürü

Gönül Morgül mgonul@vogel.com.tr

## Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr

## Reklam Müdürü

Murat Yıldırım muratydr@level.com.tr

## Reklam Servisi

Sevil Sarıtaş ssevil@vogel.com.tr

Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr

Nurhan Bağcı bnurhan@vogel.com.tr

## Reklam Trafikeri

Aynur Kina

## Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

## Abone Servisi

Nur Geçili

Ayfer Karaalioglu,

Ayten Akgüre, Ebru Cinek

## Dağıtım Müdürü

Nebi Danacı

## Dağıtım Departmanı

Mehmet Çil, Cem Çenker

## Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

## Abone E-Mail:

abone@chip.com.tr

## Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

## VOGEL Medya Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özderem

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kaşpağa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

Dilek Özgen

VOGEL ANKARA

Serra Yurtman

Müşteri Temsilcisi

Menekşe Sokak 25/4

Ankara Büro

Yükarı Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr



# Irrasyonel Bir Oyun

**S**ystem Shock 2'yi yaratan Irrational Games ekibi yeni bir roleplaying oyun üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. Bu kez karşımızda önüne çıkan her şeyi devirebilen, bastığı yeri inleten süper kahramanlar var. Sadece çizgi romanlarda görmeye alışık olduğumuz bir kahramanı oynama fikri son derece cazip. Her şeyi yapabilen bir adam olmak bilgisayar oyunlarından daha hayattakinden daha faydalı olmasa bile böyle bir şansımız olması Freedom Force denen oyunu merak et-

mek için iyi bir sebep.

Crave Entertainment tarafından yayınlanacak olan Freedom Force'da kahramanlarımızın bütün yakın dövüş hünelerini ve ortamda yarattığı tahribatı yakından izleyince oyunun motorunun nelere kadar olduğunu anla-

yacağımız söyleniyor. Şöyle düşünün, en kötü düşmanınızın yarasından tutup ayaklarını yerden kesiyorsunuz, sonra adamcağızı öyle bir fırlatıyorsunuz ki karşındaki binanın üstünden uçup diğer tarafta bir pencerede takılı kalıyor. Çevreyle etkileşim ve yaratıcı

dövüş teknikleri bakımından Freedom Force şimdiye kadar gördüğümüzden epey ilerde olacak gibi. Oyunda neredeyse dokunamadığınız hiçbir şey yok ve koca ellerinizle nasıl dokunduğunuza bağlı olarak çevredeki her şey üzerinde kalıcı izler bırakabiliyorsunuz.

Oyunun RPG ögesi karakterinizin yeteneklerini geliştirmesini sağlıyor. Ayrıca ayrı karakterlerin kullanabileceği birbirinden farklı güçleri olacak. Bunlarla yetinmek istemezseniz kendi kahramanlarınızı yaratabilir ve onları özel yeteneklerle donatabilirsiniz.

1960'lı yılların New York'unda geçen hikayede aynı anda kötülükere karşı savaşan dört kişilik bir ekibin kontrolünü üstleneceksiniz. Freedom Force'un tek kişilik versiyonu toplam 20 kahramanı sunacak ve siz aralarından dördünü seçip maceraya başlayacaksınız. Ama bunun için biraz daha beklemek zorundasınız çünkü oyunun yapımı başlayalı az bir zaman oldu ve açıklanan ilk yayınlanma tarihi 2001 sonbaharı.



# Bir Crichton Oyunu

**A**merika'nın en sevdiği yazarlardan biri olan ve son dönemin popüler bilim-kurgulanndan bazılarını da yazan Micheal Crichton'ın son kitabı Timeline'in oyununun yapılacağı açıklandı. Daha önce de Jurassic Park, The Lost World, Kongo gibi çok okunanlar listesinin ilk sırasını aylarca işgal eden kitapları filme de çekilen Crichton, Eidos Interactive'le anlaşarak kitabının oyunlaştırılmasına karar verdi. Oyun Crichton'ın sahibi olduğu Timeline Computer Entertainment tarafından geliştirilecek. Geliştirici firmanın ismine bakarak doğrudan bu oyunu yapmak için bir araya gelmiş insanlardan oluştuğu sanısına kapılmayın. Timeline 1999'dan beri var ve tahmin edebileceğiniz gibi Crichton'ın diğer kitaplarının da oyun haline getirilmesi üzerine çalışıyor. Ama şimdilik ortada başka oyun yok gibi.

Neyse, kitabı okumadığımıza



göre (en azından çoğumuz) oyunun konusunu biraz anlata-

çünkü tek bir zaman diliminde olup bitmiyor her şey. Hikayeye göre dünya-



lim. Oyun 21. yüzyılın başlarında, teknolojinin bütün dünyayı değiştirmeye başladığı zamanlarda geçiyor. Ya da o zamanda başlıyor demek gerek

çünkü tek bir zaman diliminde olup bitmiyor her şey. Hikayeye göre dünya-

artık tek bir molekülden ibaret, geçmişe ait bilgilerin arşivlenmesi, kopyalanması gibi işler tarihe karışmış. Eski bir veriye ulaşmak istediğinizde o anı canlandırmak gibi bir şansınız var, falan filan. Bu koşullar altında, bir grup tarihçi 14. yüzyılın feodal Fransa'sına gidip bir araştırmaya yapmaya karar verirler. Bu da onlar açısından hiç de eğlenceli anılar içermeyen bir yolculuk anlamına gelecektir haliyle. Daha önce Jurassic Park'ta da yaptığı gibi Crichton bugünün teknolojiyle geçmişin kalıntıları arasında kurduğu bir bağ kurmuş sonuç olarak. Timeline'in oyununda da aynı konuya bağlı kalarak başlarını derde sokan bilim adamlarının peşinden eski çağlara sürüklenen bir grup öğrenci rolüne girecek ve umuyoruz ki ilginç bir oyun deneyimi yaşayacağız. Oyunun yıl sonuna kadar tamamlanması bekleniyor.



# Dynamix Garaja Çekti

**T**ribes 2'yi yaratan (yaratma sürecinde olan demek lazım) ekip bugünlerde ekip görüntüsünü bütünüyle yitmiş durumda. Çünkü son zamanlarda görüp duymaya çok alıştığımız üzere yine bir parçalanma durumu söz konusu. Dynamix ekibinin bir bölümü, üzerinde çalıştıkları projeleri bırakıp firmayla bağlarını kopardı ve Internet tabanlı bir oyun yayıncısı olan GarageGames ile çalışma kararı verdi. Olay şöyle gelişti: Dynamix'in kurucularından Jeff Tunnell yine Dynamix tayfasından Rick Overman ve Tim Gift ile ortaklık kurarak GarageGames'i ortaya çıkardı. Bu da ekipten başka insanların da GarageGames'e geçmesini sağladı.

Bu detaylar oyuncuları çok fazla ilgilendirmiyor. Asıl merak edi-

len şey Tribes 2'nin akıbetinin ne olacağı. Şimdiye kadar adı Tribes 2'yle anılan ve artık GarageGames ile çalışmaya başlayan Tim Gift kendisinin ayrılmasının projeye zarar vermeyeceğini, oyunun hala "güvenilir ellerde" olduğunu söylüyor. Gift'e göre oyunun daha önceden ilan edilen yayınlanma tarihinde ciddi bir aksama olmayacak.

Peki GarageGames nasıl bir firma olacak? Kurucu ortaklar bu konuda belirledikleri bazı idealleri açıklayarak nasıl bir yapılanma içinde olacaklarını anlatan bir toplantı yaptılar. Buna göre firma kendini bütünüyle Internet üzerinden oyun yayınlamaya adayacak ve geliştirici ekiplere hem fikir hem de teknik anlamda destek sağlayacak. Şirket özellikle bağımsız yapımcı ekipleriyle ve bağımsız projelerle il-



gilenmeyi düşünüyor. Kurucu ortaklardan Tunnell "görevimiz bağımsız yapımcılara malzeme, eğitim, dağıtım ve mali açılarından yardım sağlamak" diyor. GarageGames yeni, deneysel ve potan-

siyel olarak yenilikçi oyunlara ve yeteneklere vitrinde yer açmak için çalışacağını söylüyor. Unutmadan, Tribes 2 herhangi bir değişiklik olmazsa bu Ekim'de çıkıyor.

# Headfirst'ten Korkutucu Bir Adım

**H**.P. Lovecraft'ı bilirmisiniz? Korku hikâyeleri konusunda Edgar Allen Poe'dan sonraki en başarılı isimlerden biri olarak kabul edilen Lovecraft'ın romanlarından biri bilgisayar oyunu haline geliyor. Türkçeye çevrilmiş pek eseri olmasa da ülkemizdeki gerilim meraklılarının da muhakkak duyduğu bir isim Lovecraft. Kitaplarında özellikle Poe'nun yaptığı gibi kişilerin düşünceleri üzerinden yola çıkarak iç dünyaları araştıran ve basit korku öğesinden çok gerilim üzerinde duran Lovecraft gibi bir yazarın yazdıklarının bir şekilde oyun haline getirilmesi ilk bakışta oldukça zor görünüyor. Ancak Headfirst Production bu konuda oldukça azimli.

Yazarın oyun haline getirilecek olan kitabı Cthulhu'nun konusu dünyadaki insan ırkı var olmadan



önce yaşayan Great Old Ones adındaki garip bir yaratık ırkının dinî lideri Cthulhu üzerine kurulmuş. Kitap Cthulhu'nun geri dönüş insan ırkını bütünüyle ortadan kaldırmaya kadar dünyanın her ta-

rafında vahşet yaratmaya azmedişini anlatıyor. Bu, benim okuduğum Lovecraft kitaplarından biraz farklı bir hikâyeye dayanıyor. O yüzden yazarın bilim-kurgu konusundaki yeteneklerini sa-

vunmayacağım şimdi ama zaten şu anda kitaptan çok oyunuyla ilgiliz, değil mi?

Dark Corners of the Earth: The Call of Cthulhu aslında bu kitap üzerine kurulu ilk oyun değil. Bundan önce Chaosium'un Call of Cthulhu isimli pen&paper RPG'si çok başarılı olmuş ve Dungeons and Dragons'dan sonra en popüler ikinci oyun seçilmişti. Sıra Headfirst'e geldi ve bu yılın başında oyunun bütün haklarını Chaosium'dan satın aldı. Dark Corners of the Earth: The Call of Cthulhu şimdilik son durumda alacağı şekilden çok uzak bir aşamada ama RPG meraklıların gözü kulağı şimdiden oyunun üstünde. Oyun önümüzdeki yıla kadar hazır olmayacak ve hem PC hem de PlayStation oyuncular için merak konusu olmaya devam edecek.



## Bizden Duymuş Olmayın

## Yeni FPS'niz: Red Faction

**H**ala Soldier of Fortune mu oynuyorsunuz? Yeni bir first-person shooter'in zamanı gelmedi mi sizce de? Bu konuda yeni ihtimallere açıksanız haberi dinleyin. THQ ve Volition yeni bir first-person shooter için biraraya geldiler ve geçtiğimiz günlerde oyunla ilgili bazı detayları açıklayan bir duyuru yaptılar.

Red Faction adındaki bu oyunu bir haber konusu olmaya değer gördük çünkü alıştığımız FPS'lerden biraz farklı görünüyor. Silahların çok çeşitli ve yeni, mekanların göz alıcı olması bir yana Red Faction oyuncuların dört rekerlek üzerinde ava çıkabildiği ilk FPS. Ama Red Faction'ı diğerlerinden ayıran en önemli özelliği bu değil. Ne peki? Oyunun hasar verilebilir ortamlarda geçmesi. Gerçi böyle bir

cümleyi kurabileceğimiz başka oyunlar da görmüştük ama bu kez durum biraz daha ciddi. Bu oyunda yeterince in bir silahınız varsa bir duvarı delip diğer tarafa geçebilirsiniz, karşınıza çıkan her türlü nesneyi parçalara ayırabilir ve sınırlı bir anınızdaysanız koca bir binayı bile devirebilirsiniz. Tabii bu tip agresif davranışlar sadece düşmanlarınızın değil sizin sağlığınıza için de son derece tehlikeli olabilir. O yüzden hangi bombayı nereye atacağınıza dikkat



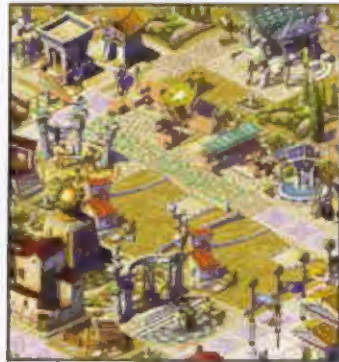
etmenizde fayda var. Zaten şu oyun içi görüntülere bir bakın, neyle karşı karşıya olduğunuzu daha iyi anlayacaksınız.

Oyunun sahibi olduğu özellikler uzun bir liste halinde sıralanabilecek cinsten. Biz onları ufaltıp nall bir düzyazı haline getirecek olursak, Oyunun bir FPS için farklı ve derin sayılabilecek bir hikayesi, gizlilik ve aksiyon üzerine kurulu görevleri, birbirinden farklı

özelliklere sahip olan ve dolayısıyla daha farklı stratejiler gerektiren ortamları, uç boyutlu render edilmiş 20 ayrı leveli, gelişmiş yapay bir zekası ve multi-player desteği olacağından bahsediliyor. Şimdilik erken ama büyük ateşlerin dumani çok uzaktan görülebilir. Red Faction da öyle bir şey gibi...

## Antik Yunanda Planlama

**S**ehir kurma oyunlarını sevenler büyük olasılıkla bu günlerde SimCity'nin dönüşünü kutluyorlar ama bu fazla uzun sürmeyecek. Çünkü her oyun gibi onun da son kullanma tarihi yakında gelecek yaşında geçmişti bile ama neyse, bu başka bir konu. Neyse ki her türden oyunseveri hatırlayan birilen var da hiç boş kalmıyoruz. Şehir kurma oyunlarından hoşlananlar için de yeni bir oyun duyurusu yapıldı. Ama bu oyunu SimCity'den çok Caesar serisiyle karşılaştırmak gerekiyor. Adını söyleince sebebi daha iyi anlayacaksınız. Zeus: Master of Olympus. Tarihi şehir kurma oyunlarının kralı olan Sierra Studios'un Impression Games ekibi tarafından geliştirilen oyun Ekim ayında piyasaya çıkacak. Caesar'dan farklı olarak bu kez Roma'da değil antik Yunan'da yerleşim işine girecek ve birkaç göçmenini yaşadığı



ulaak bir köyden devasa bir şehir haline gelene kadar antik şehrinizi geliştirmeye devam edeceksiniz.

Impression Games yeni basılanları düşünerek ve oyunun daha geniş bir kitle tarafından oynanabilmesini sağlamak için şehir kurma ve geliştirme işini kolaylaştırmış. Bu oyunda bir şehir adam etmek için daha az ter düşecek ve daha çabuk sonuca ulaşacaksınız. Varlığınızın tek an-

lamı olan tahnılar bu oyunda çok sınırlı ve kaprisli değil. Ayrıca şehrin çevarında dolaşırken birbiriyle atışıp durmak gibi bir özellikleri de olacak ki bu Yunan mitolojisinden esinlenerek eklenmiş hoş bir tat olarak oyuna renk katacak. Zaten oyunun en eğlenceli yanı tahnıların maceraları. Onların birbirlerine karşı duyduğu kışkırtıcı ve aralarındaki sorunları kendi çıkarlarınız için kullanabileceksiniz. Ayrıca tehlike anında Herkül'den yardım istemek, şehrin dışına koloniler kurup nüfusunuzu artırmak, olimpiyatlara ev sahipliği yapmak gibi farklı atırıksiyonlarla Zeus: Master of Olympus, Caesar sensini aratmayacak şekilde geliştiriliyor. Pharaoh ya da Caesar oynadıysanız ve aman ne güzelmiş dediyse (ya da benzer bir şey) siz de benim yaptığımı yapın. Zeus'u bekleyin!

■ Gelmiş geçmiş en iyi bilgisayar oyunlarından birinde kendinizle karşılaşmak ister misiniz? Tabii ki istersiniz. O yüzden bu haberi dinleyin. Firaxis kuruluşunun dördüncü yıldönümü şerefine bir yarışma düzenledi ve ortaya herkesin ilgisini çekecek büyük bir ödül koydu. Yarışma süren Civilization III'deki tarihi karakterlerden birinin yuzu size ait olacak, tabii kazanırsanız. Aslında buna bir yarışma bile denemez, olsa olsa bir güzellik yarışmasına benzetilebilir ki böyle şeylerin yarışmada bir ilgisiz var gibi gelmiyor bana. Bu acayip mücadeleye katılmak için yapmanız gereken tek şey bir portre fotoğrafınızı Firaxis'e göndermek. Onlar da oturup adaylar arasından bir seçim yapacaklar, elbette kendi kriterlerine göre. Muhakkak ki çok fazla aday olacak ve eleme yapılırken nasıl bir yön izleneceği belli olmadığı için şansınızın ne olacağını kestirmek pek mümkün görünmüyor. O yüzden eğer içinizden katılmak geçiyorsa ve gerekli işlemleri yapmaya üşenmiyorsanız, bütün olasılıkları boşverip fotoğrafınızı gönderin. Konuyla ilgili detaylar için <http://www.firaxis.com/features/4years/contest.cfm> adresine gidip katılım şartlarını dikkatle okumanız gerekiyor. Son katılım tarihi 1 Eylül. Niyetiniz varsa elinizi biraz çabuk tutsanız iyi olur. Herkese bol şans ama özellikle size.

■ Eski güzel oyunların eski güzel oyunlarını sevenler için iyi bir haber. Bir zamanların Atan klasiği Breakout geri dönmeye hazırlanıyor. Yeni oyunlardan çok nostalji sevdileriyle sık sık ortaya çıkan Hasbro Interactive çeşitli yenilikler ekleyerek Breakout'u hala oynanabilir bir oyun haline getirecek ve oyunla ilgili derin anıları olmayanların pek ilgisini çekmeye aday görünmese de çocukluğuna dönmek isteyenler için iyi bir şey yapmış olacak. Breakout zıplayan bir topun kontrollü bir şekilde karşısındaki engelleri yok etmesi üzerine kurulu küçük bir oyundu. Topunuzu birkaç kez kaybedince de yeniliyordunuz. Aslında ilk Breakout'tan sonra çeşitli defalar benzerleri ve acayip versiyonları yapıldı ama hiçbir ilkinin yerini tutmamıştı. Yeni ismiyle Breakout: The Great Escape de oynanış mantığı tipki eskisi gibi ancak görsel olarak çok daha renkli ve stratejik olarak artık tepede duran birkaç tuğlayı indirmekten başka daha özel amaçlar için de çalışacaksınız. Bir de oyun 3D hale getirildiği için oynanış görsel değişikliklerle uyumlu hale getirmek amacıyla bazı yeni düzenlemeler yapılıyor. Sonuçta eskisinden bütünüyle başka görünüş ama hiç de yabancı olmayan bir oyun Great Escape. Hasbro oyunun yapımını neredeyse bitirmiş durumda, önümüzdeki sonbahar ayları içinde çıkarmaya hazırlanıyor.



# Silahlarınızı Çekin

**D**aha önce geçmişte, gelecekte, çolde, karlar arasında, şehirde geçen RPG'ler görmüştük ama kimse'nin aklına vahşi batıda geçen bir roleplaying yapmak gelme-

mişti. Ama artık bu eksik de gideriliyor. Activision ve Surreal Software Gunslinger adında yeni bir oyun için kolları sıvadı. Oyunda roleplaying öğesinin yanı sıra silahlarınızı çekip ateşleyince aksi-

yonu, karşınıza çıkan bulmacaları çözmeye çalışırken de adventure etkilerini hissedeceksiniz.

Oyuncu ister iyi bir kahraman isterse de bir kanun kaçağı olarak oynama şansına sahip ve oynadığınız karaktere bağlı olarak alacağınız görevler de değişecek. Orneğin kanun kaçağıyken bir banka soygunu yapmanız istenirken diğer durumda böyle bir banka soygununu önlemeye ve suçluları etkisiz hale getirmeye çalışacaksınız. Oyunda kafanıza göre ilerlerken ya da verilen belirli amaçları yerine getirdiçe karakterinizin kullandığı silahlar konusundaki ustalığı artacak ve giderek daha tehlikeli bir kovboy haline geçeceksiniz. Gunslinger'da hangi yolu seçtiğinize ve ne iş-

lerle meşgul olduğunuza bakmaksızın sadece yaratılan Western ortamının cazibesi bile oyunu yeterince ilgi çekici bir hale getiriyor. Bana kalırsa oyunun son hali biraz olsun Outlaws denen ve mideniz bulanana kadar başından kalkamadığınız o eğlenceli oyundaki atmosferi yakalayabilirse başarılı olacaktır. Ama şimdiden böyle bir tahmin yürütmek imkansız. Çünkü Gunslinger yapımının başlangıç aşamasında olan ve daha birçok detaylı çalışmaya gerektiren geniş bir oyun. Oyunun 3D dünyası da henüz son şeklini tahmin edebileceğimiz bir durumda değil. Ancak karakterinizin omuz üstünden çekilen third-person görüntüleri şimdiden oyunun eski, güzel kovboy filmlerini andıran tatlar sunacağını müjdeliyor. Önümüzdeki kış Gunslinger tamamlanmış olacak.



# Cord... John Cord

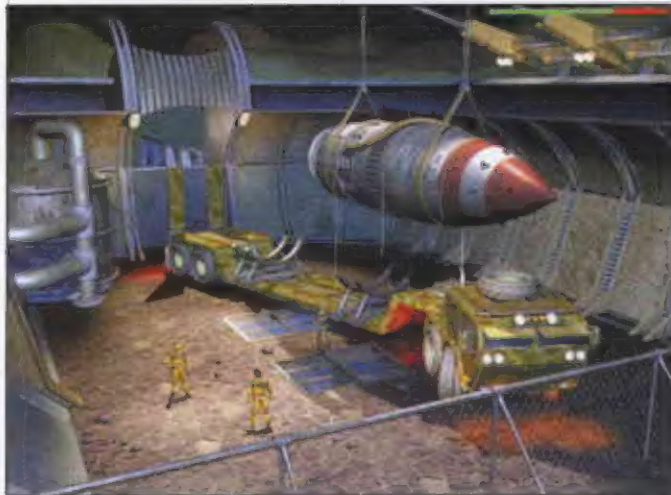
**R**evolution Software'ın bir suredir üzerinde çalıştığı ve daha piyasaya çıkmadan epey bir insanı meraklıları arasına katan In Cold Blood isimli aksiyon oyunu artık tamamlanma aşamasına geldi ve önümüzdeki birkaç ay içinde UbiSoft tarafından yayınlanacağı belli oldu.

Oyunla ilgili son detaylara geçmeden önce hatırlamayanlar için In Cold Blood'ın şimdiki kadar niye heyecan yarattığını hatırlatalım. Bu, James Bond filmlerinden fırlamış gibi görünen sahneleri ve diyaloglarıyla bir aksiyon oyunu olarak ortaya çıktı ve klasikleri çok seven büyük bir kabalığı oyunun son halinin bir klasik olacağına ikna ederek adından söz ettirmeye başladı. İşte şimdi oyunla onu bekleyenler arasındaki hesaplaşma günü geldi. Skoru net olarak bildirmek

için yine de oyunun çıkmasını bekleyeceğiz ama ısınma turları babında Revolution'ın açıkladığı son duruma da bir göz atalım. Oyun gizlilik üzerine kurulu bir aksiyon-adventure olarak tanımlanıyor ancak bol miktarda gü-

rültü yapabileceğiniz sıcak çarşı-malar da olacak. Oyunun oynayanları baştan sona merakla peşinden sürükleyecek ilginç ve sırlarla dolu bir hikayesi olacak. Grafikler son model ve 400 gerçek mekan olacak. Listede geliş-

miş ışık ve gölge efektleri de var. Kahramanımız, tıpkı Bond gibi her türden esyayı amacı dışında kullanarak en sevdiğimiz numaraları yapacak. Orneğin bir kol saati sayesinde görev bilginliğini, ihtiyacınız olan haritaları görebileceksiniz. In Cold Blood'daki maceranız boyunca 9 görev üstleneceksiniz. Her görev için de sinema filmi tadında ayrı ara demolar hazırlanmış. Ayrıca aynı hissin oyun boyunca sürmesi için olayların hızlı bir tempoda ilerlemesi sağlanmış. Son olarak da yaptığınız her türlü hareketin karakterler tarafından belli bir tepkiyle cevaplanacağını söyleyelim. Orneğin ateş edildiğini duyan bir gözcu korkup geri çekilebileceği gibi o da ateş edebilecek ya da gidip uyan sinyali çalıştırmaya karar verebilecek. Hangisini tercih edeceği ise ona ve durumun ciddiyetine bağlı.





# Şehir Operasyonları

**B**u ay hemen her türden yeni ve iyi bir oyun haberi geldi. Bunlardan biri de bir savaş oyunu olan M.O.U.T. 2025. Oyun yeni savaş taktikleri öneren ve oyuncular kadar askeri istihbaratçıların da ilgisini hakedecek bir yaklaşıma sahip. Çünkü MOUT geleceğin savaşlarını konu ediniyor. Pentagon kadar oyunun yapım-cısı Zombie Interactive de artık olası savaşların uzak diyarlarda, çöllerde ya da ormanlarda değil şehirlerde, yerleşik alanlarda geçeceğini (ya da geçmekte olduğunu) bildiği için caddeler, metro istasyonları, apartmanlar ve masum halkı da kapsayan bir savaş oyunu hazırlıyor. Artık as-

kerler doğa ortamlarında değil şehirselsel mekanlarda savaşmak üzerine eğitim alıyorlar M.O.U.T.'de (bu kısaltmanın açılımı Military Operations on Urban Terrain oluyor, merak edenler için).

İsminin de yeterince iyi belirttiği gibi MOUT 2025 şimdiden 25 yıl sonrasında geçen bir kurguya dayanıyor. Şehir operasyonları konusunda eğitilmiş askeri birliklerden birinin kontrolünü alacağınız oyunda farklı yöntemler ve taktiklerle kazanılabilecek değişik görevlerde rol alacaksınız. Oyunun yayıncısı Ripcord'un diğer oyunlarında da olduğu gibi konu yine çok gerçekçi bir yaklaşımla ele alınıyor.



Özellikle de konu hasar vermek (tam tersi de geçerli tabii) olunca tıpkı bir savaşta olduğu gibi oyun acımasızca gerçek bir yaklaşımla yok oluşu ve yok edişi ortaya koyuyor. Kafasına isabet eden tek bir kurşunla ölen düşman askerleri kadar büyük bir hızla gücünü yitiren ve kayıplar

veren takım arkadaşlarınız da olacak. Oyundan sadece bir oyun işte diye bahsetmek haksızlık olur. Oynanıştaki gerçekçiliği görünce oyunun adeta uğursuz bir kehanet olduğunu düşünebiliyor insan. Neyse ki bu tuylar ürperten gerçekliğin yanı sıra bir takım fütüristik silahlar gibi bazı donanımlar eklenmiş de oynarken gerçeklik duygusundan az da olsa sıyrılmamız mümkün olacak. İnkar edilemeyecek çıplak bir savaş mantığı sunan oyun umarız hep oyun olarak kalır. Ekim 2000 M.O.U.T. 2025'in yayınlanma tarihi.

# Metropolis'den Size Özel İki Dünya

**P**olonyalı yapım ekibi Metropolis Software yeni bir real-time strateji/roleplaying oyunu üzerinde çalışıyor ve her fırsatta yeni oyun içi görüntülerini basına dağıtıp duruyor. Two Worlds adındaki oyunun sık sık karşımıza çıkması bizi de meraklandırdı ve işin iç yüzünü öğrenmek için kısa bir araştırma yaptık.

Son yaptıkları oyun Gorky 17 (diğer adıyla Odium) ismindeki ve içinde RPG de barındıran bir real-time strateji olan Metropolis bu türü çok sevmiş olacak ki Two Worlds'de de aynı yoldan gidiyor. Yeni oyunlarını "RPG'nin derinliğiyle real-time

strateji oyunlarının aksiyon ve strateji öğelerini bütünleştiren" bir oyun olarak tanımlıyorlar. Two Worlds bilinmeyen bir geze-



gende ve zamanda geçen alışılmadık bir bilim-kurgu hikayesine sahip. Söz konusu gezegende birbirinden habersizce yaşayan yüzlerce yerleşik ve akıllı ırk bulunmaktadır. Sonra uzayda gerçekleşen bir takım sıradışı olaylar yüzünden iki ayrı dünya bir araya gelir ve böyle bir doğa olayı yüzünden iki dünya halkı isteksizce de olsa "tanışmak" durumunda kalır. Kimse durumdan memnun değildir ve her iki tarafın insanları arasında ırkçılık bir hastalık gibi yayılmaya başlar. Oyuncu bu koşullar altında oynanacak ve taraflardan biri

olan Quadrian'ların özel ajanı olarak rol alacak. Göreviniz bu karmaşaya son verecek bir çözüm üretmek. Yaşadığımız dünyanın da en önemli sorunlarından olan yabancı düşmanlığının Two Worlds'de hangi boyutta ele alınacağını ve ne kadar derin bir hikaye sunacağını bekleyip göreceğiz. Şimdilik gördüklerimize bakarak söyleyebileceğimiz ilk şey ise grafikler konusunda çarpıcı ve iddialı bir oyunun yolda olduğu. Yayınlanma tarihi 2001 olarak açıklandı ama 12 aylık bir sürecin hangi noktasında biteceğini biz de bilmiyoruz.





# COMMANDOS 2

İkinci Dünya Savaşı, taktik operasyon klasiği.



rol edecek kişi o. Beyond the Call of Duty'den tanıdığımız cazibeli bayan Natasha'da gruptaki yerini almış durumda. Grubun son yeni üyesi de minik bir köpek. Kullanabileceğiniz araçların miktarında da artış var, örneğin kamyon olarak bir Mercedes L3000 nasıl olurdu? Hafif gel-diye size Panzer III tanklarından da sunulacaktır. Ama tankı kullanmak için bir sürücüye ve bir adıcıya ihtiyacınız olacak.

## GÖREV ÇAĞRISININ ÖTESİ

Oynanıştaki değişikliklerden il-ki ise az önce Lupin'i tanıtırken bahsettiğimiz pencerelerden iç-eri bakma yeteneği. Comm-an-dos'da bir binanın içinden kaç nöbetçi çıkacağını bilmenize ola-nak yoktu. Hatta hatırlarsınız, bir hata yapıp sirenleri öttürmeye başladığınız anda tepesinde bay-rak dalgalanan özel binalardan sınırsız asker fırlardı dışarıya. Şim-di bir adamla sessizce bir bina-nın yakınına süzülüp içeri baktı-ğınızda ekranın sol üstünde kü-çük bir pencere açılarak size odada kaç kişinin olduğunu kontrol etme şansını verecek. Ba-zi görevlerde içeridekileri kurtar-manız gerektiği için bu hareket size büyük avantaj sağlayacaktır. İçeriye girdiğiniz anda ise oyun ekranında köklü bir değişiklik gerçekleşiyor. Açık alanlarda ta-mamen Commandos gibi 2D olan oyun ekranı 3D durumuna geçiyor, bu sayede binanın içini kamerayı döndürerek tamamen kontrol altında tutabiliyorsunuz. Aynı durum denizaltının içi gibi diğer tek katlı kapalı alanlar için de geçerli. Diyelim binanın içine Duke'u (Grubun keskin nişancısı) soktunuz. Pencereye mevzilene-rek dışarda ulaşamadığınız düş-man askerlerini atış menziline so-kabiliyorsunuz. Düşman askerle-rinin sizi görüp görmediği de "Halt, halt" diye bağırmanın yeri-ne başlannın üzerinde beliren kırmızı bir ünlem ya da san bir soru işareti gibi simgelerle belir-tilmiş. Sizin karakterlerinizin de bir takım yeni özellikleri olacak.

**B**undan yaklaşık iki yıl ö-nce ortalık Red Alert ben-zeri gerçek zamanlı stra-tejilerden geçilmezken Eidos çok farklı bir fikirle benzerler arasın-dan sıyrıldı, daha doğrusu onla-ra benzemediği için aralarından sıyrıldı, görünüşte çok daha sa-de, ancak kontroller ve taktik açı-sından daha kafa yorucu, plan-sız tek bir adımın bile atılmadığı, "strateji" adını sonuna kadar hak eden bir oyun geliştirmişti. Zor-luğuna karşın Commandos : Be-hind the Enemy Lines, büyük ilgi gördü. Bunun sim da hem in-sanlara salt gerçeği sunmaları, hem de daha önce Jagged Ali-ance gibi sıra tabanlı olarak de-nenmiş bir sistemi gerçek za-

manlı uygulamaları olmalıydı. Böylelikle "dur-düşün-harekete geç-dur-düşün..." şeklinde ağır-la-san oyun, "bir kez düşün-hareke-te geç-ama çabuk ol-durma artık bir şeyler yapı" diye bağırtıyor, oyuncuyu hem el çabukluğunu, göstermek, hem de doğru plan-lar kurmak zorunda bırakıyordu. Üstelik diğer gerçek zamanlı stra-tejilerdeki gibi yüz adet birlikle saldırıya geçip, yetmiş ikisini feda edip diğer yirmi sekizi ile bölümü bilirme şansınız da yoktu. Emri-nizdeki altı değerli adamdan o görev için seçilmiş olanların tü-münün ayrı özelliklerini kombine etmek ve görev sona erene dek tümünü yaşatmak zorundaydı-nız. Olayların akışı da İkinci Dün-ya Savaşı'nın gerçek zaman ve mekanları üzerine kurulduğu için Commandos çok daha çekici bir hal ali-yordu. Bu nedenledir ki, oyunun, kendisinden çok daha zor olan görev paketi Be-yond the Call of Duty ile birlikte resmi satış 1.2 milyonu geçmişti.

Eidos, üzerinde son çalışma-larını yaptığı Commandos 2'nin ise her yönüyle zengin bir görev pa-keti değil, yepyeni bir oyun ol-ması için elinden geleni ardına koymuyor. Temel oyunu mantığı aynı tutulmasına karşın yeni bir motor dizayn etmiş olmaları mut-luluk verici. Özellikle Tomb Ra-ider nedeniyle motor konusunda sıcak pek parlak olmayan Eidos, Commandos oynayan insanların (Tomb Raider'ı tamamen temiz hislerle oynayanlar beni lütfen affetsinler ama...) Tiny'nin bacak-larına değil, yeni stratejilere ilgi duyacaklarını tahmin etmiş olma-lılar. Yeni grafik motoruyla 640x480, 800x600 ve 1024x768 çözünürlüklerinde oy-namanız mümkün olacak.

## DÜŞMAN HATTININ ARKASI

Tahmin edeceğiniz üzere, ko-mando timinde de yenilikler ola-cak. İlk merhaba diyeceğiniz kişi, asıl adı Paul Toledo olmasına karşın Lupin adı ile bilinen bir hırsız. Duvarlardan tımanıp ses-sizce Alman askerler arasına kan-şıp eşyalarını yürütecek, gizlice pencerelerden bakıp içeriye kont-







niz tüm single player haritalarının emrinize amade olacağını da duyuralım.

Her yenisi piyasaya çıkmaya hazırlanan oyunda alışık olduğumuz üzere Commandos 2'de de değişiklikler arasında "geliştirilmiş düşman yapay zekası" yer alıyor. Bu gerçekten de önemli bir açık. Çünkü Commandos'ta bir nöbetçinin, sadece iki santim yana baktığı için hemen dibindeki askerın vurulduğunu anlamaması oyunun gerçekliğine gölge düşüren, rahatsızlık verici bir durumdu. Eğer bu sorunu da çözmeyi başarabildilerse karşımıza bizi çok daha zorlayacak, ancak o denli de kaliteli olacak bir oyunla çıkacaklar demektir. Bu vakte kadar Beyond the Call of Duty'yi bitiremeyen varsa elini çabuk tutsun! (Siz de elinizi çabuk tutmaya çalışırken yazıya spot atmaya unutulmuşsunuz, yapışık Pokemon ikizleri sizi-Cem)

**Batu&Gökhan**

Örneğin artık tüm karakterlerin yüzebilecekler. Dahası nefeslerini tutup su altında ilerlemeleri de mümkün olacak. Ancak havasızlığa belli bir süre dayanabildikleri için yüze çıkıp diğerlerini doldurmanız gerekecek. Tabii bu da sizi nöbetçilerle göz göze gelme tehlikesiyle karşılaşılabilecek bir hareket. Tüm adamlarınızın bir başka ortak özelliği de aldıkları eşyaları birbirlerine aktarabilecek olmaları. Aynı şekilde yüzey şekilleri de ilk oyundan daha kapsamlı bir şekilde etki gösterecek. Commandos'ta ağaçların, çalılırların, direklerin ve benzeri engellerin ardına saklanarak nöbetçilere yakalanmaktan kurtulabiliyordunuz. Birkaç küçük değişiklikle ikinci oyunda da eğilip köşelerden sıvışmanız ya da köprülerden nehre atlama şansınız bulunacak.

### YENİSİNİN ADININ BİLİNMEMESİ

Araç görevlerde yalnızca küçük timinizi yönetmeyecek, başkalarının sorumluluğunu da üzerinize alacaksınız. Örneğin bazı

bölümlerde sizin emrinizde birkaç tabur asker bulunacak. Bu askerler komandolar kadar detaylı işler yapamıyorlar, onlara verebileceğiniz emirler sınırlı. Örneğin



negün bir yerden diğerine gitmelerini ya da toplu halde tek bir hedefe ateş etmelerini sağlayabiliyorsunuz, ancak onlardan bundan fazlasını beklemeyin. Bu askerlerin tek kullanım amacı sizin işlerinizi kolaylaştırmak değil, Ay-

danı az ilende, olan bireriden habersiz oyun oynayan çocukların burunları bile kanamadan operasyonu tamamlamak zorunda kalacaklarıdır.

Elbette görev haritaları da tamamen yeni mekanları içerecek şekilde dizayn edilmiş. Avrupa, Pasifik ve Asya'da geçecek operasyonların kimi bir denizaltı üssünün binaları gibi kapalı alanları kapsarken, kimileri ise meşhur Kwai Köprüsü (Müziğini hatırlayıp ıslıkla eşlik edecek kimse yok mu?) gibi açık havada geçecek. Özellikle Colditz toplama kampında geçen bölüm, grafik servisine soğuk terler döktüren bölüm olarak biliniyor. Bu harita için eski bir Sakson kalesi, en ince ayrıntısına varana değin gerçeğine en uygun şekilde tasarlanmış. Multiplayer olarak koordinasyon içinde oynamak isterse-



COMMANDOS 2	
<b>Yapım :</b> Eidos / Pyro Studios	İLK İZLENİM
<b>Çıkış Tarihi :</b> 2000 sonbahar	
<b>Tahmini Sistem İhtiyaçları :</b>	
Pentium 200, 48 MB Ram	
<b>İlk izlenim :</b> Zorlayıcı	

**Bize Göre:** Yeni yetenekler ve karakterlerin eklenmesiyle, 2D bakış açısından kapalı ortamlarda 3D durumuna geçiş yapmasıyla oynanışta bir hayli değişiklik gerçekleştirilmiş. En büyük beklentimiz yapay zekanın da bu yeniliklerden nasibini almış olması! Yine bir hayli terleyeceğiz anlaşılan. Söyleyin, başka kaç oyunda üst üste bin kez yükleyip bin kez yeni taktikler denediniz ve bin birinciyi de denemeye razı oldunuz ki ?



## I'M GOING IN

Bana 007 deme

**H**epimiz sıkıldık aslında. Konusu, hikayesi aynı FPS'lerde, önümüze gelene ateş etmek ve koşu koşu düşmanların üzerine mermi yağdırmaktan hepimiz yorulduk. Ama her seferinde, biraz daha iyi grafikler, biraz daha ilginç silahlar, biraz daha fazla reklam veya biraz daha fazla bir şey ile önümüze sunulan FPS'leri merakla karışık bir beğeri ile oynayıp duruyoruz. İlginç bir histeri yaşadığımız çok açık.

Elbette, çok sıkıcı olan bu sürece artık biraz renk katmak isteyecek firmalar çıkacağı tahmin ediyorduk ama açıkçası bu firmaların sayısının biraz daha fazla olacağını bekliyorduk. Ama FPS türüne değişik tadlar getiren en önemli firma Eidos olarak göze çarpıyor. Looking Glass'ın yapımını üstlendiği Thief ile oyuncuların savunmalarını kırıp kapılarına giren ve 3D motorları ile neler yapılabileceğini gösteren Eidos, Thief'in başarısından sonra, her önünüze çıkarla savaşmak zorunda olmadığınız, aklınızı ve gözlerinizi kullanarak, gizlice ilerleyebileceğiniz, dolayısı ile kontrolün büyük oranda oyuncuya ait olduğu FPS türü oyunlar üzerine yatırım yapmaya başladılar. Thief II, Deus Ex, Hitman gibi oyunlarda hep gizli gizli bir yerlere girmeye çalışıyor, gizli gizli bir işler yapıp, gizli gizli oradan çıkıyorsunuz. Elbette bu gizlilik konusunda başarılı olmak için, elinizdeki ekipmanları en iyi şekilde değerlendirep, en az düzeyde dikkat çekmek için çalışıyorsunuz ki oyunun özünü de aslında bu elinizdeki ekipmanları doğru şekilde kullanabilmek oluşturuyor. Aslında, bu konuda en büyük sınır sizin yaratıcılığınız. Çünkü, elinizdeki bir baylıcı spreyle doğrudan gidip nöbetçileri bayıltabileceğiniz gibi, yerden bir taş alıp uzağa atarak nöbetçinin dikkatini



ni başka yöne doğrultmasından faydalanarak da kapıdan girebilir, değerli spreynizi de daha zor durumlar için saklayabilirsiniz. Ya da taş attığınız yere, önceden bir c4 koyup, nöbetçi ne olduğunu anlamak için taşın yanına gittiğinde c4'ü patlatıp o nöbetçiyi harcatabilirsiniz gibi, gümrüğe gelecek diğer nöbetçileri de binanın içinden çıkarmış olacağınız için binada daha rahat dolaşabileceksiniz. Dedikimiz gibi, tüm bunlar sizin yaratıcılığınızla ve oyunun neler izin verdiği ile bağlantılıdır ve bu oyunları ilginç kılan da, oyunculara yaratıcılıklarını kullanabilme şansı vermesidir.

## Bond... Ceymiş Bond...

I'm Going In'de, diğer Thief benzeri oyunlarda olduğu gibi, gizliliği kullanarak düşman üstlerine girecek, önemli bilgilere veya malzemelere ulaşmaya çalışacağız ancak bu sefer oyunun geçtiği zaman dilimi Thief'in ortaçağı değil, modern silahların, gece dürbünlerinin, hareket sensörlerinin kullanıldığı günümüz dünyası olacak. Yani, biraz Rambo biraz Bond karışımı bir kahramanı yöneteceğiz. Oyun süresince, sadece düşmanlarınızı nasıl atatacağınızı değil, kilitli kapıları nasıl açabileceğinizi veya

kapı açmaya gerek kalmadan içeri başka nasıl girebileceğinizi, saldırdığınız örgütün bilgisayar kayıtlarına nasıl ulaşacağınızı, bilgisayar sisteminden nasıl yararlanacağınızı gibi konularda stratejik kararlar almak zorunda kalacaksınız.

Bazen dürbünü bir tüfekte, mevziletiğiniz noktadan düşman üssündeki hedefleri avlayacak, bazen, kapıların arkasından sürünüp, içerideki düşmanın boğazını keseceksiniz.



Canınızı çok sıkın, kalabalık bir rubun pesinizi bırakmadığını görünce, telsizinize sarılıp en yakındaki jetinize, napalmini bırakacağı koordinatları vereceksiniz. Ya da topçu bataryalarına, bölgeyi dümdüz etmelerini söyleyeceksiniz.

## Majastelerinin hizmetindeyim

I'm Going In adı ile olduğu gibi oynanışı ile de türe renk getirecek bir oyun gibi görünüyor. Son gelişmelerle birlikte, yakında piya-



saaya çıkmasını beklediğimiz oyunu biz de sizin gibi merakla bekliyoruz. Yapay zekası da oyuncuya göre tepki verecek olan oyunda, düşmanlarınız sizin taktiklerinize göre kendi hareketlerini belirleyecek. Acemi bir çaylak gibi davranışınızda korkmadan üzerinize gelip sizi enseleyecekleri bir portfesyonel olduğunuzu kanıtlayacağınızda ise, çok dikkatlice gerçekçi ve etkili askeri taktikler uygulayarak sizi ele geçirmeye çalışacaklar. Tabi tüm bunların çek çeklerde söylendiği gibi olup olmayacağını, oyun elimize geçtikten sonra anlayacağız.

Cem Şancı

## I'M GOING IN

Firması: Eidos

Çıkış Tarihi: 2000 yılı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P4 400, 64 MB Ram, 3D ekran Kartı

İlk İzlenim: Beklenmeye değer.

**Bize Göre:** Eidos'un Hitman ve I'm Going In oyunları ile, iki farklı arka planda, Siivil ve askeri kahramanlarla, benzer konulu iki oyun çıkarmaya hazırlandığı gözümüze çarptı. Son çıkan Deus Ex ise, RPG öğeleri taşıyor olmasına rağmen, yukarıda saydığımız iki oyunu aratmayacak türden, gizli operasyonlar içeriyordu. Dolayısı ile Eidos'un, Thief tarzı oyunları piyasayı etkilemek istediği izlenimini ediniyoruz ki, aslında, bizim için sakıncası yok. Sizin için?

İLK İZLENİM





# Startopia

Asık suratlı stratejilerden sıkılanlar için

**M**ucky Foot, Urban Chaos'a aştığımız tarzın dışına çıkıp mayalar, kırkış, yasadıkları ve ya salırların, sonra bu eski güzel günlere geri dönmeye nazır a nıyor. On ektra Space Station Utopia, simdi adıyla Startopia olan yeni oyunla ya

## Hazırsanız Başlıyoruz

Aslında Startopia Mucky Foot'un ikinci oyunu ama ekip hiç de yeni değil. Onlar Bull Rog'dan hatırlıyoruz. Yani Theme Park'dan, Theme Hospital'dan, Populous'tan ve tabii Dungeon Keeper'dan. Bunların tümü de çok ilginç ve yaratıcı strateji oyunları biliyorsunuz. İşte Startopia da yine aynı özellikler bir oyun. Nasil? Roller Coaster Tycoon çerez gibi baslangıçta önem semeyip sonra bağımlılık yaratıyorsa Startopia'nın yapacağı da bu işte.

Oyundaki görevin zihni türden yaratıcı tarafından yaşamı için olarak kullanılır. Bir uzay stasyonu bir yönetmek. Yani yine müsteri satışı seks, uzay tükürüğü bir oyun var karşınızda. Bu türdeki bütün oyunlarda olduğu gibi kurulu müşteri memnun etmek ve daha fazlasını çekmek için yeni hizmetler sunmak. Kurul her zaman sabit değerse sadece ihtiyaçlar ve sunulan hizmetin cinsi. Ümitimizdir ki bu uzay stasyo-

nu olduğuna göre buradaki ihtiyaçlar ve hizmetler de ona göre şekillenecek. Startopia'yı turan diğer oyunlarından ayrılan özel diğer karakterlerin tek tek duyularlarının, isteklerinin, beğenilerinin olması. Onlara sürü muamelesi yapmanızın yok. Tıpkı Sims'deki gibi buradaki yaratıklar da acıkan, aşık olan, tuvalete giden, can sıkılan tiper. Ve tabii sizin içinize muntazır.

## Daha çok turist, daha çok döviz

Uzay stasyonunda karşınıza çok farklı ırkların yaratıkları çıkacak. Bunlar arasında çok güçlü savaşçılar da var, kırk kafalı bir adam var da. Bunların her bir farklı özelliklerle geliyor. Kimisi dans edebiliyor, diğeri aklı, kimisi sadece yemek ve yatak istiyor. Onlara istediklerini verdiğinizde tekrar geleceklerini de düşünmeye hazır olursanız başlangıçta belli



bir karakterle oyuna giren bu canlılar oyuncunun nasıl yönettiğine bağlı olarak yeni özellik

ler kazanabiliyor. Yaratıklarınızı mutlu etmeyi ve bu mutluluğu sürekli kılmayı başarırsanız onlar da karşılığını enerji olarak ödeyecekler. Enerji ne işe yarıyor derse, size bir uzay stasyonunda olduğunuzu hatırlatırım. Oyunun ilginç özelliklerinden biri olan bilimse araştırma ordan bazı işlerin düzeni olarak yapılması kadar bir sürü iş enerji aracılığıyla yürütülüyor. Yani her şeyin başı enerji.

Bu arada uzaydaki tek merkezin siz olduğunuzu sanıp bunun büyük yük olmeye kalkmasıdır. Sizin gibi hizmet satan baskıların da var. Yani sıkı bir rekabet ortamı içinde yer alacak ve diğerleriyle belli bir diplomasi ilişkisi kurmak zorunda kalacaksınız. Başarıya giden yolda rakiplerinizi ne kadar iyi tanırırsanız şansınız da o kadar yüksek olacak. Diğer istasyonlara alışveriş yapmak, alışveriş firmalarıyla alışveriş yapmak, alışveriş firmalarıyla alışveriş yapmak gibi işlere gireceğiniz gibi hileye de başvurabileceksiniz. Canınızı sıkarak rakibinizin usuncu ajanı ya da sabotajcı göndermek gibi işler eğlenceli olabilir. Tabii bunları yapay zekaya değil de multiplaye oynarken gerçek rakiplerinizden birini yapmak hem daha keyifli hem de daha riskli olacak.

Kontrol edilmesi gereken bütün şey varken hepsine bir den yetse bilemek başlangıçta gözünüzü korkutabilir ama oldukça kuladır. Bir arayız sayesinde bu sorun aşıyor. Stasyonun kontrol edilmesi gereken bütün bölümler paneler halinde karşınızda duruyor. Bunlardan her birinin uçayın katı var. İlk katta laboratuvarlar ve yatakhaneler. İkinci katta sevgi evleri mekanları ve otel var. Üçüncü katta ne olacağı neye benzeyeceği size kalmış. Burayı stediğiniz gibi biçimlendirip kullanacaksınız.

## Demek istediğim...

Sonuçta rakamlarla ve özet olarak konuşacak olursak Startopia size birbirinden ilginç 25 görev, 4 kişilik bir multi player mo-



du ve basit bir oyunla gelişmiş bir mikro yönetim arasında seçim yapmanızın verdiğiniz geniş bir oynanış yelpazesini sunuyor. Her tür amaç için ilk ve yeter koşulların doğru strateji olduğuna inanıyorsanız, bundan önce Theme Park, Theme Hospital gibi oyunları anı ya da Civilization, Roller Coaster Tycoon'u ya da aklınıza gelmeyen benzer oyunları oynayıp sevdieniz ve Mucky Foot'un Urban Chaos'a kendine yazık ettiği düşünüyorsanız doğru sayfada ve doğru seçimi yapmak üzeresiniz. Kesimayı Startopia'yı bekleyenler için sadece önemli bir ay olacak, böylece bir insani

Serpil Uluturk



<b>Yapım:</b> Mucky Foot/Eidos	İLK İZLENİM
<b>Çıkış Tarihi:</b> Kasım 2000	
<b>Tahmini Sistem İhtiyaçları:</b>	
PIII 500, 64 MB Ram, 3D Kart	
<b>İlk İzlenim:</b> İşte özlediğim strateji tarzı	

**Bize Göre:** Olasılıkları filan bir yana bırakacak olursak Startopia hem biraz uçuk hem de mantık olarak fazlasıyla gerçekçi bir oyun olacak. Aranızda şimdiye dek hiç uzay istasyonu kurmamış ya da tanımadığı ırklara hizmet veren bir şirket kurmamış olanlar olabilir. Üzülmeyin, Startopia kariyer planlarınıza büyük bir katkıda bulunacak ve hayatınızda bir ilkin daha yaşamamışını sağlayacak. Enerji karşılığı mutluluk satan başarılı bir tüccar olmak için bundan daha iyi fırsat aramayın.



# Anachronox

10, 9, 8, 7... nihayet geliyor!

**B**irig sayar oyunlar hakkın da yazmaya başladığımı gün karsıma çıkmış

Anachronox. Üzerinden 3 yıl geçti ve nihayet oyun hakkındaki mitler üretilip tahminler yürütmekten yavaş yavaş kurtuluşuyoruz. Çünkü Anachronox artık skelet, tamamen osumsı, niye bezeneyeceği yavaş yavaş ortaya çıkan ve belirsizlikçe de bazı beklentiler bulutların üzerinden ortalamalar düzeyine çeken bir oyun olma yolunda. Bu dümle uzun ve karsık mıydı Anachronox, belki RPG meraklılarının uc yıda dalarıp budakanan umutlarını karşılamayacak ama çıktık tan sonra da çıkmadık öncek kadar önemli bir oyun olmaya devam edecek.

## RPG mi, Aksiyon mu?

Başlangıçta ner şeyiyle bir role play'ing olarak tanıdığımız Anachronox'un aksiyon ögesi güçlenirken turlu konularında bir karmaşa doğdu. İkinci de Quake II motorunun olduğunu da düşüncemsek Ion Storm'un bu oyunun olası kaderini epey değiştirdi. Sonuçuna varabiliriz. Gerçek bu alışı gelmiş Ol motoru arastırma ne girmeye aday bir oyun olma yacak. Anachronox'un görüntülerini bu klasmandaki oyunlardan çok Squaresoft'un Final Fantasy sensiyile kıyaslamak daha yerinde olur. Oyunda tipik FF sensiyer özelliklerle son iki oyununda olduğu gibi sinematikler çok önemli bir yer tutuyor. Üstelik şimdiye kadar gördüğümüz bu işin ustaca ve b

tiz bir çalışmayla yapıldığını fark ettirecek kadar başarılı.

Oyunda aynı anda 3 ayrı karakterin kontrolünü elinizde tutuyorsunuz. Tabiri adanmış zın ken dierine has yetenekleri ve özellikleri olduğunu hatırlatmaya gerek yok. Yine Final Fantasy'de olduğu gibi turn based bir kombat sistemi kullanarak düşmanlarınıza karşı mucizeler edeceksiniz. Sıradılık oyunun dünyasında yer alan karakterler tamamlanmadığı için ya pay zekanın ne kadar kayda değeri olduğu konusunda bir şey söylemek mümkün değil. Ama ne gereceğiniz catismaların neye benzececeği konusunda fikir yürütmek için sadece FF'çüleriniz hatırlamanız büyük ölçüde yeterli olacak. Büyük ölçüde diyor am çünkü Anachronox'un dövüş sistemi özel kıran bir özelliği var.

Elementor ad verilen bir araç yardımıyla oyunun kendi dünyasındaki siyahlar dısında kendi istediğiniz özellikleri taşıyan bazı özel silahlar yaratabileceksiniz. Bunun dışında sıradılık bilmemisi olsalar da Anachronox'un 189 farklı düşman ve 449 NPC çeşidi içerdiğini söyleyelim. Zaten oyunda 100'den fazla level yer alacağı da hatırlanırsa Anachronox'un keyifli olma omadığı oynayanlar uzun süre oyalayacağı ortada.

## Uzun ince bir oyun

Konu oyunun ne kadar uzun süre oynanabileceği noktasına gelince söylenecek başka şeyler de var. Ion Storm yaptığı oyunun tekrar tekrar oynanabilmesi sağlamak için oyunculara kendi senaryolarını yaratmaları için gerekli araçları sunuyor. Kendi açıklamalarına göre bu araçlar oyuncunun bir film sahnesi yaratmasna yetecek kadar kullanışlı ve gelişmiş. Oyuncu istediği karakteri seçtiği an mayyon a birleştirip, oyunun istediği noktada kullanabilme şansına sahip. Ve yine kendi söylediklerine göre yeterince vakit ayırırsanız bütün hikayeden bağımsız yeni bir Anachronox hikayesi yaratabilirsiniz.

## Ama her şeyin bir sonu var

Oyunda Sy Boots adında bir dedektif olarak dünyanızı eskinize geri döndürmeye ve gereksiz yer kaplayan bazı yaratıkları ortadan kaldırıp memleketi huzura kavuşturmayı çaşırsanız uzun bir maceraya atılacaksınız. Başlangıçta amaç sadece biraz para kazanmak olan Boots şimdi içine girdiğinde ayların karmasası içinde kaybolacak ve dönüşüğünden

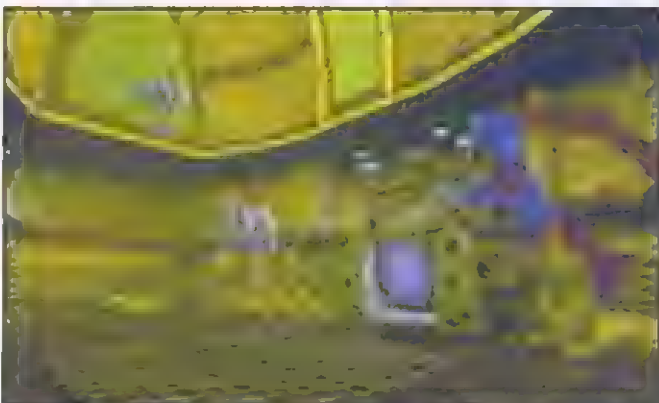
çok daha ciddi bir meseleye çözmeye çalışırken bulacak kendini. Bu arada aylar ilerledikçe yanına za bir arkadaş daha katılacak. Sticette Arnyway. Ama soyadından da anıyab edeceğimiz gibi bu adamı boyvereceğiz. Oyunda Quake II motorunun kullanılması karaktelerin böyle bir oyunda olmas gerekenden biraz daha az sanat sal görünmesi ne neden oluyor. Ancak gelişmiş ekip capture moti on tekniği kullararak bu sorunu aşmaya ve yine Final Fantasy'de olduğu gibi gerçekçi ve sinematik görüntüler yaratmaya çalışmış. Eğer bu yapılmayı Anachronox'un büyük bir eksikliği sanıldı. Çünü söylemek zorunda kalacak tık.

## FİRMA KARNESİ



Anachronox'da oyuncuya sınırsız seçenekler sunan level editörünün yanı sıra diğer bir sürü şey de baştan yazma ve kendi oyununuzu yaratma şansınız var. Bunun dışında oyunun multi-player seçeneği de olacak ancak şimdi ki bu konudaki detaylar netleşmiş değil. Anachronox'un istediğiniz her şeyi veren bir oyun olacağını söylemek için biraz erken ama bütün iyi niyetimize oyunun son baharda çıkacağı tarihi kadar şimdiki görünüm ve açıklarının da kapanacağı ve oynayanları memnun bırakacağıni umuyoruz.

Serpil Ulutürk



<b>Yapımı:</b> Ion Storm
<b>Çıkışı:</b> Ekim 2000
<b>Tahmini Sistem İhtiyaçları:</b>
P200 32MB RAM 100MB HDD 3D E. kartı
<b>İlk İzlenimi Gözünüzü Östünde Olun:</b>
<b>Bize Göre:</b> Başlangıçta sadece bir RPG olarak bile yeterince vaatkar olan ve yapımı çok uzun zamandır devam eden Anachronox artık aksiyon yanıyla da beklenmeye değer bir oyun olduğunun işaretlerini veriyor. Oyunun derin hikayesi, karakterlerin zenginliği, büyük ve etkileyici evreni, tekrar tekrar oynanabilir olması ve çok sevdiğimiz Final Fantasy esintileri taşıması Anachronox'u bağrımıza basmak için yeterli görünüyor ama biz fazlasını da bekliyoruz.



# Stars! Supernova

Evrenin gelmiş geçmiş en kompleks uzay stratejisi geri döndü

**E**mpire Interactive firması ni coğrafyanın duyumsadığınıza eminiz ancak Mare Crisium Studios ismini daha önce duyduğunuzdu sanmıyoruz. 1996'da çıktığında, çok fazla dikkat çekmemiş olmasına rağmen eleştirilerden ve öyünü oynayan strateji severlerden çok olumlu eleştiriler alan bir oyun olan Stars!ın yapımcıları Mare Crisium Studios'un yıllar sonra en nihayet, Stars!ın deva-

orijinal gemiler üretmek savaş filoları kurup rakiplerini evrenden silmeye çalışıyorduk. Ancak oyunun ekiciliği, çok geniş olmasından ve oyun içinde yapılabileceklerin hem çok fazla hem de çok kolay olmasından kaynaklanıyordu. Grafik detayı olarak ise dönemin oyunları yanında başı eğik kalsa da, Stars! yeniden oynanabilirliği çok yüksek bir oyundu ve tarafından da defalarca kez oynandı

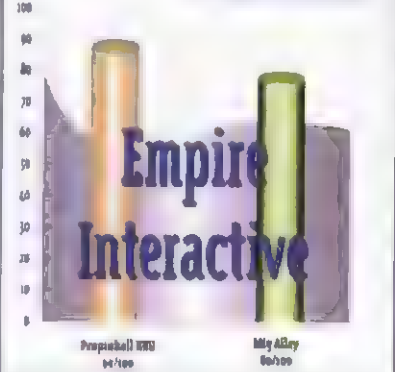
olan Stars! piyasaya sürmesinin ardında bu tecrübesinin yattığı biliniyordu. İlk oyunun beklenenden daha başarılı olması üzerine çalışmalara başlanan ikincisinde ise değişik amaçlara döneltirilen konfigüre edilebilir uzay gemileri, ilk oyunda büyük satırı yaratan çeşitlilikteki üretim kontrolünün yapay zekaya bırakılması, yine ilk oyunda eksikliği duyulan diplomasi ve casusluk, Stars! Supernova'ya derin bir oynanış kazandıracak gibi görünüyor.

İnsanlar ilk oyundan soğutan iki önemli nedenden biri grafiklerin bastığı iken ikincisi ise çeşitlilikteki üretim kontrolünün karmaşıklığı idi. Oyunun ilerleyen saatlerinde ise çeşitlilikteki üretim kontrolünün, ince ayarlarla uğraşmayı sevmeyen oyuncuların bir çoğunu azap saatleri başlıyordu. Firma bu kez yapay zekayı iddialı biçimde geliştirdiğini ve yapay zekanın tüm o karmaşık kaynak yönetimi yükünü, istenildiği takdirde oyuncunun üzerinden alacağını ifade ediyor.

## Kırmızı Lider, Sağ Kanadı Korumun.

İlk oyunun ezik kalan kısımlarından birisi taktik savaş. Oyunda taktik savaş kısmı vardı ama aslında yoktu. İki filo karşılaşmışta sonuç otomatik olarak hesaplanıyordu, oyuncuya ise, hangi geminin savaş alanında nereye gittiğini, kim ne hasar verdiğini detaylı şekilde gösteren bir savaş animasyonu vardı ama oyuncunun tüm bu karışıklığa müdahale şansı bulunmuyordu. İkinci oyunda bu eksikliğin giderilip oyuncu bir gerçek bir taktik savaş deneyiminin yaşayacağını da umuyoruz. Ancak şuna da dikkat etmek lazım ki zaten taktik savaş için katmadan çok zengin ve detaylı bir oyun sistemine sahip olan Stars! Supernova yeterince uzun bir oyun olacakken, bir de her savaşın taktik kısmı ile uğraşmaya kalkarsa, oyuncuların hafta arca bilgisayar başına çıkmaları gerekebilir. Dengenin sağ-

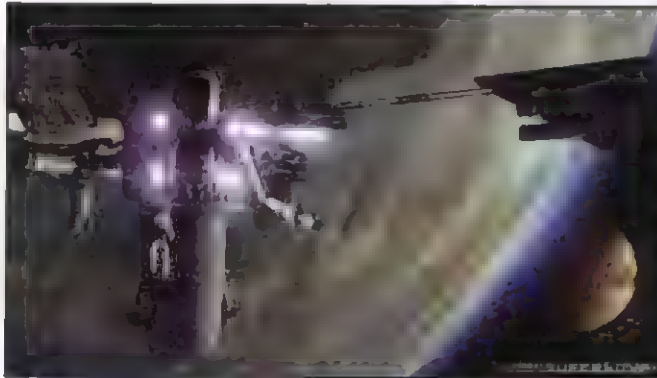
## FİRMA KARNESİ



lanacağına inanıyoruz.

Uzay sonsuzluk kavramını verebilen tek örnek ve içinde barındırdıklarının ne kadarını bildiğimizi, bilmediklerimizin ise hayatımızı ne kadar değerli ettiğini de bilmediğimiz hiç düşündünüz mü? Ya da karanlık bir gecede, ıssız bir yolda ilerlerken karşınıza aniden çıkıveren bir uzaylinin gözlerinizi içine derin derin bakıp sonra da "merhaba dünyalı biz dostuz" demesi halinde, "uzaya" bu kadar yol geyimisin, daha anlamlı bir hayat bulmadın mı?" diye çıkışıp çıkışmayacağınızı da hiç düşündünüz mü? Bir düşünün.

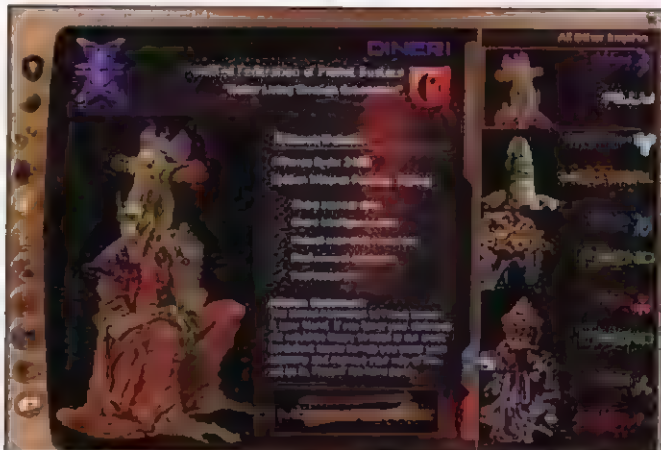
Cem Şancı



mini yapımcılarını duyurduklarında kim kime, mutlulukları katırmış sığmamış, coşkunları üniversite'deki kız arkadaşlarını öperek dile getirmek istemişim de "bir oyun için mi bu kadar sevinmiş coşkusun sen?" şeklinde tepkilerle karşılaşmışım (Tamam, abartmış).

Geniş bir evrende geçen bir uzay strateji olan Stars!da çeşitlilikten yararlanarak ekono-

Bu gün ise yapımcı firmanın elinde ne kadar değerli bir kaynak olduğunu anladıklarını görüyoruz. Zira bu kadar dengeli, ıktaylı ve başarılı bir strateji oyununa biraz kaliteli grafikler eklediğini de satmamaları için çok şıradışı beklenmedik bir sebebin vuku bulması gerekir ki, bcan açından bu tür riskler her zaman var olduğundan, firmalar Stars! Supernova gibi oyunları buldukları anda üzerlerine atırlar. Empire'in de, grafik yönünden çok zayıf bir oyun



Yapımcı	Empire Interactive / Mare Crisium
Çıkış Tarihi	2000 sonbaharı
Teknikal sistem ihtiyacı	Pentium 200, 48 MB Ram
İlk İhtiyaçlar	Detaylı ve etkileşimli

**Bize Göre:** Geniş ölçekteki uzay stratejilerinde ve ilk Stars! oyununda, oyununun ileriki aşamalarında, çok genişleyen bir imparatorluğun ihtiyaçları ile tek ek ilgilenmek zorluğu doğmuştur. Stars! Supernova'da gelişmiş bir yapay zeka ile eskiden oyuncuya kalan pek çok sıkıcı yönetim işinin bilgisayar tarafından gerçekleştirileceği, oyuncunun ise savaş, teknoloji geliştirme ve diplomasi gibi daha eğlenceli işlerle meşgul olacağı söyleniyor. Lemanz denildiği gibi çıkar.



# Sea Dogs

Belli bir senaryoya bağlı kalmadan denizlerin hakimi olmak ister misiniz?

**H**erpiniz mutlak bir ka Piraesi'ni bilirsiniz. Küçük gemimizle bir yandan büyük sömürge ülkeleri için korsanlık yaparken bir yandan da dünyanın fertlerinin bir araya gelmeye çalıştığı su kıtalarıman oyun içinde yağma ve hazineler bulmanın kucaktan bir yere. İşte Bethesda da bu oyunu unutamamış olarak ki yeni projesinde bir uç boyutlu roleplay korsanlık oyunu ile ortaya çıkıyor. Aranızda Dağdarcı oynayanlar varsa bu oyunun en zevk veren yanlarından birinin oyunun geçtiği dünyanın sonsuz olmasından kaynaklandığını bilirler. Bethesda, Sea Dogs için de aynı şeyi planlamış. Yeni belli bir senaryoyu takip etmeden istediğiniz gibi korsanlık yapabilirsiniz. Oyun 16. yy da geçecek. Siz İngiltere, Fransa veya İspanya'nın yanında oyuna gireceksiniz. İsterseniz taraf değiştirebilirsiniz. Oyun boyunca kendi tayfalarınızı tutacak, gemi alarak, kasabaları ve ticaret gemilerini yağmalayacak ve hazinenize hazine kataraksınız. İsterseniz görev-



ler alıp onları izlerken canınız ne zaman isterse her şeyi bırakıp denizlerde aya çıkabileceksiniz. Oyun Akella isimli bir grup Rus programcısı tarafından geliştiriliyor. "Oyunda oyuncunun ne isterse yapabileceğini sağlamak amaçlanıyor" diyor baş tasarımcı Dmitry Arkhipov. "Eğer isterseniz belli bir senaryoyu izleyebilirsiniz. Ama gene isterseniz yalnızca korsanlık yapıp para biriktirebilirsiniz. Önemli olan sizin ne isterseniz onu yapabileceğiniz. İnsanların uzun zamandır böyle bir korsanlık oyunu beklediklerini biliyorduk ve onlara istediklerini vereceğiz."

Oyundaki kasabalar sizin için birer ticaret ve tedarik merkezi olacak. Tabii istediğiniz zaman onları da yağmalayabileceksiniz. Oyunda madde öcünüzü almak için kendinize bir filo bile kurabileceksiniz. Eğer isterseniz gemiler nize bilaisayarı kontrol ettiği kapitanlardan birini seçip alıyarak onları sizin için sefere çıkıp yağma toplamasını ya da görevleri için birirmesini emredebileceksiniz. Bu çok iddialı kısımda yapılabilecekliğinizi problemleri ile ilgili sorunlar.

İnsanların yanında gemilerinizin tipinde tasarımların özel bir

ne kadar bir koloniyel ayarlamada bulunabileceğiniz. İsteğiniz göre en iyi tuşlarla donatılmış bir gemi ile bir çok savaşa girebileceğiniz ya da küçük ama hızlı bir gemiyle ticaret yapabileceğiniz.

Sea Dogs üç boyutlu bir ortamda geçecek. Su dağdarcıların güzel manzaraları da iyi kasabalar ve kasabalar var. Oyunun diğer özellikleri de günümüzde yaygın olan vaat ediyor.

## FİRMA KARNESİ



Özellikler. Dağdarcıların köpükten rüzgarla savrulan yelkenleri, gemilerinin ilerlerken suda bıraktığı iz ve suyun saydamlığı gibi efektler oyuna gerçekçilik katacak.

Bütün bu kadar yenilik ve geniş bir korsan oyunu yapmaya çok olmuştur. diyor Bethesda Softworks'un başkanı Vlatko Antinov. "Sea Dogs'u gördüğümüzde bu oyunun her alanda çok iddialı bir yapım olacağını anladık."

Eğer Bethesda Softworks vaatlerini gerçekleştirebilirse saatlerce basından kalkamayacağımız yeni bir Pirates oyunuyla karşı karşıya kalacağız demektir.



## Firması Bethesda Softworks

**Çıkış tarihi:** 2000'in ikinci çeyreği

**Takmini Sistem İhtiyaçları:**

P II 450 ve 3D Hızlandırıcı

**İlk İzlenim:** Beklemeye değer

**Bize Göre:** Bir çok Pirates delisi gerçekten de bu oyun için çıldırabilir. Hele bir de elinizde ürününüzün sonuna kadar oynayabileceğiniz bir oyun varsa. Bethesda bu oyunu güncelleme pakelleriyle de desteklerse yeme de yanında yat türünden bir oyunla karşı karşıya kalacağız demektir. Fakat bir yandan da hiç tanınamamış Akella isimli grup bizi biraz şüphelendiriyor değil hanı!



# Three Kingdoms: Fate Of the Dragon

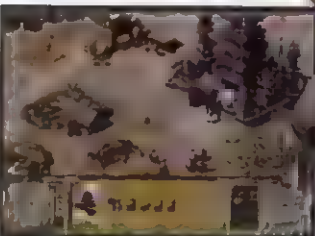
Çin ve İhanet, tarih boyunca birbirleri ile anılan kelimeler olmuşlardır.



**S**osyal hayatın, su ve hava kadar önemli olduğu insan yaşamında en büyük cezalar da, insanı sosyal hayattan tecrit etmek üzerine kuruludur.



İnsanların yaşamak için birbirleri ne ihtiyaç duyduğu gerçeği kadar düşündürücü başka bir başka gerçek ise insan doğasının en büyük zaatının birbirlerine güvenmek isteği olduğudur. Ruhundaki barış ve huzur içinde yaşamı arzusunun insanları birbirlerine güvenmeye zorlaması aramızdaki kötü niyetliler tarafından onbinlerce yıldır kolay bir geçim ve yükselme, güç, sahilizi olma fırsatı yaratmıştır.



Fatih'in yeni çıkacak RTS oyunu da güvenin ve ihanetin oldukça dramatik bir dille konu edildiği Romance Of The Three Kingdoms isimli tarihi romana dayanıyor. 14. Yüzyılda Çin'deki politik olayları ve sosyal yaşamı anlatan kitaptan feyz alarak geliştirilen oyunda, Çin'deki yüksek düzeyli subaylar arasında ki yakın oyunları ve politik mücadeleler sonucunda halkın çektiği yoksulluk ve bir grup Çinli çiftçinin ayaklanarak im-



paratorluğu uç parçaya ayrılır. Uç fiyatı satıcı derebeyi kargaşadan yararlanarak sahip oldukları topraklarda kendi krallıklarını ilan ederler. Böylece Romance Of The Three Kingdoms isimli tarihi romana konu olan olaylar ve Eidos'un yeni oyununun satış noktası ortaya çıkmış olur.

## Ejderin Yılı

Eidos'un oyununda kendi krallıklarını ilan eden uc warlord dan biri olarak krallığını yönet-

mek görevini üstleneceksiniz. Sadece bina dikip kaynak toplamakla kalmayacak, yeni teknolojiler geliştirecek, bir ordu kuracak ve rakiplerinizle diplomatik ilişkiler yürütmek zorunda kalacaksınız.

Çünkü oyun alışılmış RTS kralının dışında kaynak toplamak kur asker üretmek ve harmanını bas şeklinde oynamaya çalışarak yapıp para kazanmaya çalış-

sacak, casusluk yaparak bilgi edinmek için didineceksiniz. Toplasanız üstünde stratejik kararlar alacaksınız.

Oyunun farklılıklarını daha belirgin kılabiliriz. Sadece ayakta zafere var olmanızda eklenmemiz gerekecektir. Kurduğunuz stratejik dostluklar sayesinde mutterlikleriniz onak bir zafere ulaşabileceğiniz gibi, savaya biriktirdiğiniz düşmanlarınızı ekonomik açıdan da çoktıkere bir zafere kazanmanız mümkün olacak.

## Starcraft'a Laf Atıyorum, İyi Okuyun

Eidos'un severek oynadığı ve gelişmiş geçmiş en bağımlılık yapıtı RTS ilan ettiğimiz Starcraft'ın hepimizin bildiği gibi en sevilen özelliklerinden biri uç rakibin de birbirinden farklı özelliklerde ve görünümünde, kendilerine özgü birimleri'nin olmasıdır. Kişisel düşünce ise bu farklılıkların çok belirgin olmadığı yönünde cereyan etmiştir her daim. Yani her birimin, rakibinizde benzer özellikte ama farklı görünüşte mutlaka bir karşılığı vardır. Bu benzerliğin oranı biraz değişse de oyunda dengeyi iyi korunduğu açıktır.

Three Kingdoms da ise, Eidos'un sözünü güvenli sek imler, her rakibin sadece kendisine özgü ve birbirlerinden çok farklı pek çok birimi bulunacak gibi görünüyor. Bu orijinal birimler sayesinde oyunun zevkle oynanabilir ve oynanışın sıkıcılıktan uzaklaşacağını umuyoruz.

Oyunun multiplayer modu da bulunacağını, bilgisayara karşı oynamayı sevmeyen en fazla seviz arkadaş değişik ortamlarda bir birin ile kapışabilecekler. Oyunun Starcraft'tan daha popüler olması halinde bu başarıya etkisi olacağı Eidos'un reklam ve pazarlama becerisi ile konusunu aldığı romanın süksesiz senaryosuna bağlayabiliriz. Ama yine de şunu unutmamak lazım. Bir RTS'nin başarılı olması için tek kriter Starcraft'tan daha popüler olması değildir.

Cem Şancı

## COMMANDOS 2

Yapımcı: Armax, Urmaz Studio

Yayıncı: Armax

Platform: Windows 95/98/NT

PII-200, 64 MB Ram

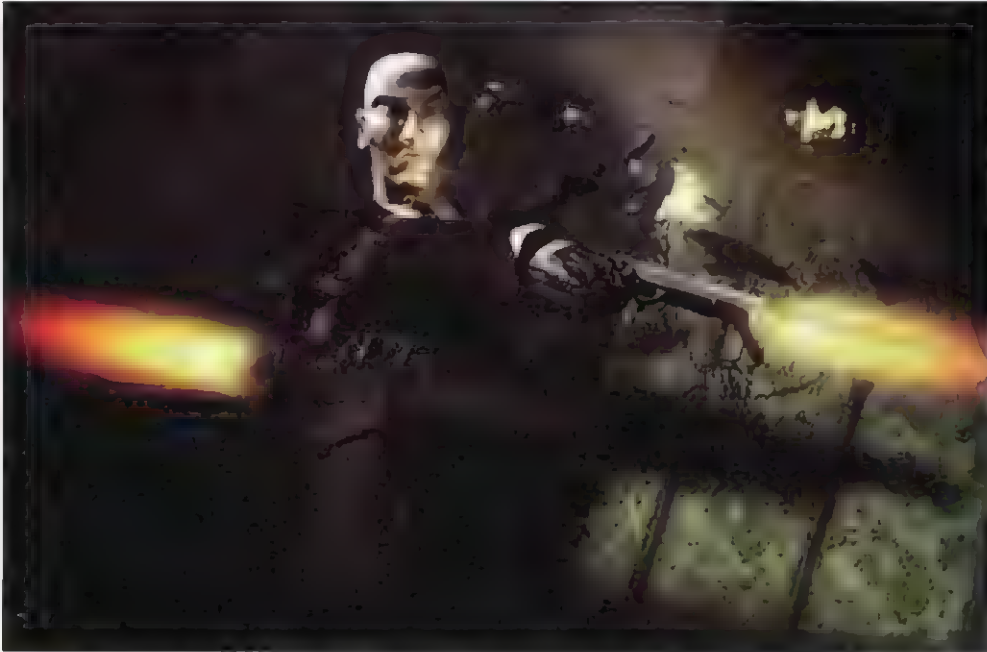
1000000

**Bize Göre:** Sırtını çok güçlü bir edebi esere dayamış oyunlar furyasına katılan bir oyun olmaktan çok, detaylı bir ekonomik ve diplomatik yapıya sahip olması ile dikkat çekecek ve basit stratejicilerden, dataylara boğulmayı sevenlere kadar pek çok oyuncuyu tatmin edecek gibi görünüyor.



# Hitman: Codename 47

Hedefi söyleyin, ben size fiyatı bildiririm.



manlara dolu olacak. Ücreti bir hayli yüksek olan bir kiralık katil olarak, en gizli karaborsaardan, hayaletlerde görseniz korkacağınız şeyler, uyuşturucular, patlayıcılar, kimyasallar alıp satacaksınız. Bir görevi bitirmek için bir çok yol olduğuna götürebir çizgiyi takip etmek zorunda kalmadığınız için yaratıcılığın tadına varacak, bazı görevleri değişik yöntemlerin tadına bakabilmek için tekrar tekrar oynadığınız göreceksiniz.

Oyun gerçekçi grafiklere hazırlanacak ve karşınıza zombiler, uzaylılar falan çıkmayacak. Bu anlamda benhi Thief oynamaktan biraz soğutmuş bir etki. Yani güzel, güzel bir ortamcağın canlandırırken pat diye karşınıza bir zombi çıkıyordu ve oyunun bütün gerçekliği gözümde bir parça oluveriyordu. Ayrıca gerçekçi grafiklerle hazırlanan çevre de deformasyona uğrayabilecek. Yani yeterince güçlü bir silaha, rakiplerinizi duvarların arkasından vurabilecek, patlattığınız ko onları yüzünden çoktan evlerin altında bırakabileceksiniz. Dedik ya yaratıcılığınız sizin en büyük silahınız olacak.

Cem Şancı

**P**ara yaşamak için yüksek derecede bağımlı olduğumuz bir uyuşturucu gibidir aslında. Bunu daha önce Levof'da anlatmış mıydım bilmiyorum ama şimdi adını veremeyeceğim insanlar arasına çapta anlı bir özel hastanemizin ikinci sokak aşağısında bir öğrenciye oto mobil carptığını görüştük. Yaşımız bir hayli küçükken. Ardından ikinci sokak ötedeki hastaneden ambulans geldiğini ve çocuğu aldığını da gördük. Merak edip peslerinden kostuğumuzda,



acıda hastane yetkililerinin yerinde olmayan çocuğun ayağının hemen ameliyat edilmesigerektiğini söyledik ama bunun için para gerektiğini söylediğini duyduk. Çocukla ambulansa binmiş olan ve o anda oradan göçmekte olduğunu olaya dahil olan vatandaş ise çocuğu tanımadığını ve ailesini bulma için gerektirini söylüyordu. Ancak aileyi bulamadıkları için varan çocuğun ameliyatı gerçekleşmedi ve devlet hastanesinden bir ambulans çağırarak, bacağı ameliyat gerektiren çocuk 30 km ötedeki devlet hastanesine gönderildi. Özel hastanenin ambulansla ait carsafı se-

ccocuğu alırken almadığı için çarşada devlet hastanesine çıktı ve çarşanın parasını ona eskiden yardımsever vatandaştan istendi. Bu olaya çok küçük yaşta şahit ol-

duğumuzu da "Baba's emrettiği için tetik çekip sonra da kızı kızı polise gidip "ben vurdum" ana sikenim, aha ben Baba bana napiste bakacak. A-

me de her ay yüz milyon gonderecek" diye ucuza ve canlı kiralık katillerden değil. Gözünüzde canlandırmanın için size Çakal ve Bruce Willis dememiz yeter mi acaba?

FPS tarzında hazırlanan Hitman oyununuza çok kana, koşarak ve

duğumuz için dünyaya insanlara ve paraya bakış açımız hep farklı olmuştur.

Fillette anlatmak istediğimiz ülkemizin sağlık sorunları değil, paranın insanı neye insanıktan nasıl uzaklaştırdığını gösterebilmektir. Çünkü oyunumuz Hitman, para için adam öldüren bir kiralık katilin hayatını konu alır.

## Tetikçilik de para olabilir mi?

Hitman: Codename 47, konusunu bir kiralık katilin hayatından alıyor. Ancak bu kiralık katilin hayatı her gün gördüğümüz, birkaç yüz dolar için veya sa-

ates ederek sa dırabileceğiniz bir FPS olmayacak. Gerçekçi grafikler ve yepyeni bir 3D motorla hazırlanan oyunda, karşınıza çıkacak engeller aklınızı kullanarak ortadan kaldırmalı, hedefinize giden yolda son derece sessiz ve dikkat çekmeden ilerleyip işinizi bitirdikten sonra da yaka anmadan mekandan toplanmalısınız. Dolayısıyla bu oyunun bir Duke veya Half Life olmayacağını düşünebilirsiniz. Ama başarı açısından onları yakalayabileceğinizi söylemek mümkün olabilir. Oyunun çirkin doğuşine mat kara ekranla ve kendinizi gerçek bir kiralık katil gibi görmeyi sağlayacak değişik efektler.

<b>COMMANDOS 2</b>
<b>Yapımcı Firma:</b> IO Interactive
<b>Çıkış Tarihi:</b> 2000 sonbaharı
<b>Teknikal Sistem İhtiyaçları:</b> PII-400
<b>MHz, 64 MB Ram, 3D Ekran Kartı</b>
<b>İlk İzlenim:</b>
<b>Bize Göre:</b> Thief ile büyük övgü toplayan ama yapımcı firma Looking Glass'ın iflastan kurtaramayan Eldos, Thief'deki mantığı zamanımızda geçen bir hikâyeye uyarlanmasını denemiş gibi görünüyor. Sessiz ama etkili işler yapmak zorunda olacağımız Hitman'da bir kiralık katili canlandırmak ne kadar ilginç olacak hep birlikte göreceğiz.





# Eski Arkadaştan Yeni Oyunlar

Electronic Art'sın Red Alert 2 ve Renegade gibi muhteşem oyunları gün saymaya başladı





### Cem Sencel

**O**nunla tanışmamız mutlaka daha eskiye dayanıyordu ama hatırimızda kalan çok büyük hitlerinden Ultima Underworld ile oyun dünyasına bu gün bildiğimiz anlamıyla First Person türünü yerleştiren EA, bununla da yetinmeyip, birkaç sene sonra Wing Commander ile hem bütün ödülleri topladı hem de bilgisayar oyunlarının gelecekte sinema filmlerinin tahtını alacağını ilk işaretini verdi bize.

EA, bir müddet sonra, tarihler 1994-95 civarını gösterirken milyonlarca dolarlık bir rekor satışla ol değiştirdi. İşte ne olduysa ondan sonra oldu. Zaten başarılı olan bir firma, daha güçlenen bir yönetim organizasyonu ile bir anda bütün dünyaya yayılmaya başladı. Aynı zamanda ürün yelpazesini de beklenmeyen bir şekilde genişletti. Eskiden EA denilince insanın aklına gelen,

Ultima ve Wing Commander serisi gibi, fantezi ve savaş oyunlarının yanında EA müthiş bir hızla spor oyunlarına da ilgi duymaya başladı. İlk başarılı serisi çıldığında insanların da şaşkınlıktan gözleri yuvalarından çıkmıştı. NBA, Fıfa gibi oyunlarda, liglerdeki tüm takımların yer aldığı yetmiyormuş gibi, her takımdaki oyuncuların tipleri, oynayıp stilleri bile oyuna dahil edilmişti. Chicago Bulls'da Scotty Pippen ya da Larry Bird ile oynadığınızı görmek gerçekten heyecan vericiydi. Ve oyunseverler onları sevince Tanrı da yürü ya kulum illedi EA'ya. İşte artık, Cem Sencel'in "Eski Oyunlar"lar ile ilgili massively Multiplayer Online oyunların sahibi Ultima Online'a kadar pek çok alanda üstelerin birinciliklerini ellerinden bırakmayan, piyasanın mükemmel çocuklarıydılar.

Ultima Underworld'un üzerinden yıllar geçti. Ama artık her oyunu ile küçük çaplı devrimler yapan EA'nın oyunlarına hayranlık duymak sıradan olmaya başladı. Oyun basımı, EA'nın oyunlarına mükemmel demekten bıktı. Hepimiz, biraz değişiklik olsun diye "gözlerimize inanamıyoruz, EA bu berbat oyunu nasıl yayınladı" diyebileceğimiz kötü bir oyun bekliyoruz ama EA'nın bize bu şansı en azından bir yıl daha vermeyeceğini, yeni oyunları hakkındaki bu özel dosyamızı inceledikten sonra siz de anlayacaksınız.



# RED ALERT 2

## Sovyetler geri döndü!

**C**ommand & Conquer Serisinin en uzun ve satış rekorları kırmış oyunu Red Alert, şu sıra arda hayatın za yeniden girmek üzere

Zaman makinesini icat ettirip zamanda geri gönderdikler Einstein'a, Hitler'i daha bir üniversite öğrencisi ken yok ettirten ve bu şekilde İkinci Dünya savaşını da kazanacaklarını sanan 1940 ların Avrupa ve Amerika'sı, Hitler'in asla var olmadığı bir Avrupa ve Dünya düzeni içinde hiç beklemedikleri bir baskı rakibi, Stalin ve onun Sovyetleri ile karşılaşmışlardır. İlk oyunda, Hitler Almanya'sının yasattığı yıkıcı asla var olmadığı için son derece güçlü olmuş olan Sovyetlerin Avrupa'yı işgale başlaması teorisini konu alan Westwood, bu hayal ürünü oyunla çok büyük bir başarı sağlamıştı.

Okuyunun "Office' Sonu" na göre, Stalin' ve Sovyetleri dümdüz eden Müttefik devletler, Rusya'nın başına, Dünya Sosyalist Birliği'nin başkanı olan General Romanov'ı simi eski bir Sovyet generalini getirirler. Lafın kısası batılı devletler Rusya'nın başına kukla bir hükümet koyar ve onu uzaktan yönetmeye başlar. Ancak, yaşadığı yenilgiyi ve bir

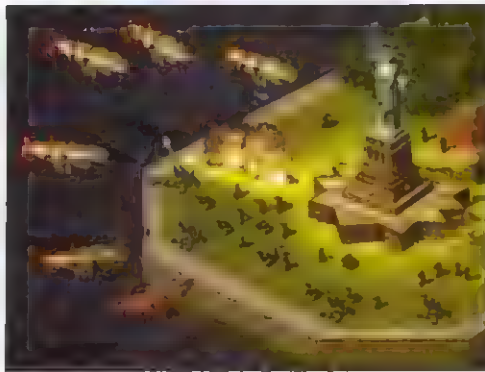
kukla olduğu gerçeğini asla unutmayan General Romanov'un aslında kuzu postu giymiş bir kurt olduğu ya da zamanı gelene kadar diğerlerinin oyununu oynayan bir oyun bozan olduğu, bir gece aniden bütün Amerika'yı işgal ediveren milyonlarca Sovyet Askeri, sabahleyin uykularından uyanan Amerikalılara gunaydın dediklerinde ortaya çıkar. Yanlış anladığınız üzere, Red Alert 2'de, o kukla ordunun istila ettiği Amerika'yı Sovyet işgalinden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Tabii Sovyetleri oynayacak



arkadaşlar içtense amaç bunun tersine kabul ediyor

### Yenilikler

Westwood yeni bombası Red Alert 2'yi Tiberian Sun'un geliştirmiş motoru üzerine kurduğunu açıklıyor. Ancak aslında oyunun hayranlarını esas ilgilendiren oyunun grafik motoru değil, oyuna eklenen yeni birim ve binalar olduğu düşünülüyor. E bette, Red Alert' Red Alert ya



pan sağladığı kurgulu senaryosu ve göz kamaştırıcı video arı da eklemeyi unutmamalı.

Aslında oyun baş adığında sizinde fark edeceğimiz üzere Sovyetler bir hayli güçlü ve avantajlı bir konumda bulunuyor. Hatta Amerika'yı sadece işgal etmekle kalmayıp, topyekun yok edebilecek, ülkeyi haradan silebilecek kadar güçlüdürler ama kafasının içinde kırık kırık kuyrukun birbiri neye değmeden dolastığı General Romanov Amerikalıyı öldürmek değil kole yapmak ve Dünya'nın geri kalanını ele geçirme planlarını gerçekleştirmek için

olmaya çalıştırmak niyetindedir. Sanırım, Einstein'ın zamanda geriye gidip Hitler'i öldürmüş olması insanlığın yaşamak zorunda olduğu bazı deneyimleri sa

dece bir müddet geç kırmış, ne dersiniz? Burada siz farkında olmasanız da Westwood çok mu kemmel bir mesaj vermiş. İnsanların tanrıta yapılan natari çok iyi değerlendirip ders alması gerektiğini anıltmaya çalıştığını tahmin ettiğimiz Westwood, tanrıta bir Hitler olmasaydı bile insanlığı nun her şeyin hakimiyetini arzusunun ve zaafının dünyayı yine de başka bir şekilde savşlara ve kaosa sürükleyeceğini vurgulamış. Yani geleceğin yöneticileri, söz sahipleri olarak ne yapmalıymışız? Geçmişimizden ders alıp, gelecekte meydana çıkabilecek benzer sorunları milyonlarca insan olmadan önce sağlayıcıyla çözmeliyiz (Yazının mesajı).

### ARSENAL

Dedikimiz gibi Red Alert'in en büyük özelliği aslında orijinal birim ve bina tasarımlarında. Yani bu tuncemizin Türkçesi, Red Alert 2'de de pek çok farklı, ilginç birim ve bina ile karşılaşacağız demektir. Şimdi, hepsini sanki bir sozluk okuyormuşsunuz gibi burada saymak niyetinde değiliz ama ilginç olan bazıları da atlamayacağız tabii ki.

### Yuri

İlk başta bahsedilmesi gereken birlik ise sanırım, Ruslar'ın yeni teknolojileri beyin kontrolünü kullanan Yuri ünitesi. Bu özel birimler Amerikan halkının beyinlerini kontrol ederek kendilerini taraflarına çekiyor böylece kendi hakimini

vurmak istemeyen Amerikalı askerleri çaresiz bırakıyorlar

### Tesla Trooper



Sovyetlerin ikinci önemli piyade birliği konularına taktıkları tesla silahları ile müttefik tanklarını kırdıkları tavuğa döndüren Tesla Trooper'lar olacak. Oyunun kapağında da bu birimleri bol bol göreceğiz.

### Crazy Ivan

İşte müttefiklerin baş belası bir birim daha. Asıl iş bomba atmak olan bu birimler, sağa sola bomba fırlatmayacak ama ineklerin üzerine bile bomba bağayıp müttefiklerin üzerine gönderecekler. Kısacası, Crazy Ivan'ın bombalarının alt edemeyeceği us güvenliği olmayacak zaten müttefikler de bunu patır patır havaya uçan uslerini görünce daha iyi anlayacaklar.

### Kirov Airship

Sovyetlerin çok etkili bir hava silahı. Güçlü zırhlı olan bir zeplin taşıyabileceği cephane miktarı ve bu birimin ucuz olması da düşünürseniz, müttefik birimlerini sık sık kafa arının üzerinden kurtarmak için





# KAPAK KONUSU

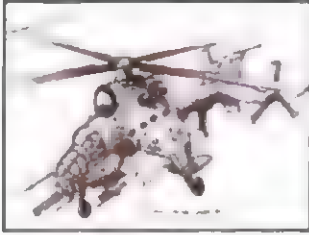
manevra yapmak zorunda kalacağını anlayabiliriz

## Tesla Tank



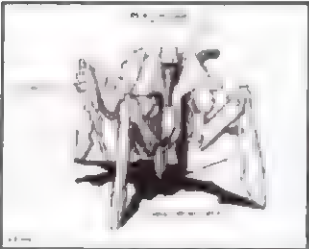
Sovyetler'in iki önemli birimi, Rhino Heavy Tank ile Tesla Trooper'in zayıf yanlarını elimine edip, güçlü yanlarını birleştiren bu tank, karada müttefiklerin korkulu ruyası olacak

## Hind Transport



Sovyetlerin hem askeri indirim hem de saldırı yapabilmeye yetenekli helikopterler. Hind ile, müttefiklerin dört bir yanına yaban otu gibi Tesla Troopers indirdiklerini bir düşünün. Yanan, sadece uusun çevresindeki çalı çırpı olmayacaktır

## Terror Drone



Düşman araçlara girerek onları içten kemiren küçük robotlar. Bir tür virüs de diyebiliriz. Yok etmeye odaklanmış Sovyet teknolojisinin son ürünü. Müttefiklerin pahalı ve değerli birimlerini kolayca alaşağı etmek için

## Dreadnought

Sovyetlerin say say bitmeyen baş belalarından bir daha. Bu seferki bir deniz aracı ve kocaman füze fırlatabiliyor. Neyse ki, roketler hava savunma silahlarıncı vurabiliyor ama bunlar



dan biraz kalabalık geldiğinde her roketi yetiştirecek hava savunma silahlarını nereden bulacak sevgili müttefiklerimiz odur esas sorun

## Giant Squid

Beyin kontrolü sayesinde düşman gemilerine üzerine salınan dev ahtapotlar. Adamlar "şimdi Florida'ya çıkarma yapacağız, Bermuda Şeytan Uçgeni'nin şarına yaraşır şeklide girelim olaya" demisler. Düşünceli için bu kadanına da saygı duyulur. Onu da belirtelim

## Cloning Vats

Bu bina sovyetlerin en ilginç yapılarından biri. Elinizde bulunan herhangi bir piyade biriminin tamamen ikzini yaratabiliyor sunuz. Bunun anlamı şu ki, Sovyetler Yurisi sayesinde Müttefiklerin en son gizli silahlarını kullanan bir askerinin beynini kontrol altına aldıkları anda, müttefikler yeni ürettikleri sınırları kullanan koca bir orduyu karşılarında bulabilecekler

Müttefiklerin ise Stalin'in yendikten sonra asker birimleri konusunda kendilerinin fazla geştirme dışlarını göreceğiz. Nispeten az sayıda çeşide sahip Müttefik menüsündeki seçenekler yine de biraz kullanışlılar ve Müttefiklere kazanma umudu veriyorlar

## Spy



Düşmanın kendisinden zayıf olduğu bu birimler, kolayca bilgi çalıp sabotaj yapabilmektedirler ama Sovyet bekçi köpeklerinin

casus koklamak konusunda sanıp eminden daha yetenekli olduğunu sakın unutmayın. Havlayan bir köpeklerle bir kete üzerine bir üs doğusu mermi yağacak casusunuzun kurtulma şansı. Alpay'ın Fenere dönme şansı kadardır. (HAI NE DEDİM BENİ)

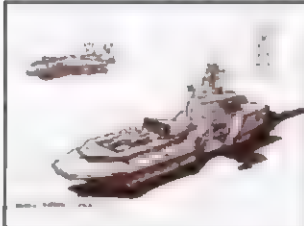
## Tanya

Bu bebek her erkeğin rüyalarını süsleyen bir vücutta ve her düşmanın kabuslarını süsleyen savaş yeteneklerine sahip. Her türlü piyadeyi tek atışta devrebiyen bu hatun aynı zamanda düşman araçlarını ve binalarını tek seferde havaya uçurabiliyor. Bu araçlara deniz araçları da dahil

## Chrono Legionnaire

Müttefiklerin en gelişmiş teknolojik birimi. Giydiklen öze kıyafet sayesinde zaman ve mekan değışirebilien bu lejyonier bir de tek atışta hedeflerini devrebi dken için iyi kullanılır arsa düşmana bela olacak bir mermin başında geliyor

## Aircraft Carrier



İşte Amerikan ordusunun sembolü uçak gemileri. Üzerindeki uçaklar otomatik olarak hedefe saldırıyor ve kayıp eden uçaklar herhangi bir masraf gerektirmeksizin yeni eniyorlar ki bu oyunun neresi sağlam olmuş diye soracak olursanız hiç düşünmeden bura sı derim. Ama oyun çıktığında eminim bunun dengeleri sağlamlaştırmış bir taktik olduğunu anlayacağız

## Aegis Cruiser

Sovyetlerin uçan birimlerdek üstünlüğüne müttefiklerin cevabı



bu Havada uçan her şeyi tek başına katliam modunda yok edebilen bir performansa sahip ki, bunlardan birkaç tane yapmanız ve deniz altı karşı korumanız halinde Sovyetlerin üstünlüğüne yaşılamayacağı kesin

## Solar Refractor

Müttefiklerin en ise yarayacak binalarında bir. Güneş enerjisini bir noktaya yoğunlaştırarak, genişçe bir boğdede tüm hedefleri bir seferde dağıtabiliyor. Kalabalık qezmeyi seven Sovyetler'e bir sı artık zamanın küçük operasyonlar devri olduğunu soylesin. Lütfen. Kan qormeye dayanamayacağımından değil, bütün ekranın kırmızı olmasının bir süre sıkıcı olmaya başayacağından tüm endişem, onu dedim

## Hadı Westy, Göreyim

Üzerinden çok zaman geçmemiş olmasına rağmen unutmus olmanız intima line karşı hatırlamak istiyorum ki Westwood'un Tiberium Sun'ı çıkartırken biz oyun severleri, ağacın altında sevgisini beklerken ağac olan sevgilerden beter ettiğini unutmayalım. Üstten Şimdilik, oyunun cıkış tarını olarak 2000 sonbaharı görünüyor ve yine şimdilik bir erteleme beklenmiyor ama oyuncuların gözünde bir kere sabıka yiyen Westwood'un bir kez daha aynı suçla sleyp işlemeyeceğini hepimiz merak ediyoruz. Hey, Westy (biz kısaca westy diyoruz Westwood'da çalışan arkadaşları...) yanlış olmasının, ok?



# American McGee's Alice

## Alice Harikalar Diyarında

**B**iliyorum, bilgisayar oyunlarının çocuk şı ol-  
duğunu savunan bir ki-  
sim kimlik bunalımında, burnu  
navada, dünyanın merkezinde  
yaşayan insanları hala var ve çev-  
relerindeki insanların biraz din-  
lenmek, stress atmak veya dun-  
yanın sıkıcı düzeninden uzaklaşa-  
bilmek için her geçen gün daha  
fazla bilgisayar oyunlarını tercih  
ettikleri görülmeyecek kadar da  
sık sıklıkla dolaşıyorlar. Ancak,  
bilgisayar oyunları yetişkinlerin  
bunları ni kıvrıp sirtarını don-  
dukleri basit çocuk oyunları ol-  
maktan çoktan çıktı ve sinema-  
nın hatta televizyonun bile taht-  
larını sarsacak kadar yüksek stan-  
dardlı sanat eserleri haline gelme-  
ye başladılar.

Ancak şu sıralarda bir oyun  
var ki cahilliklerin farkında ol-  
madan bilmedikleri konular hak-  
kında anımsamayı seven bu  
oyunlar aşağıya zavallıların  
nemen ağızlarına dolayacakları  
kadar mükemmel ve çocuklukla-  
rında dinledikleri masallar oyun  
olarak bilgisayarlarında görmeyi  
seven bizler için de büyük bir  
surpriz olan oyun, başıktan da  
tahmin ettiğiniz ya da tahmin  
edemediyseniz ya hala çocuklu-  
ğunuzun ilk yıllarında olup o  
masalı dinlememiş bulunduğunuz  
ya da burnunuza kadar ya-  
samin sorunları ile büyümüş ve  
kimseyden masal dinlemeden bir  
çocukluk geçirmiş olduğunuz  
Dünyasında masalından alan bir

oyun. (Evet, tamam, uzun bir  
cümle oldu ama edebe sığma-  
yan eştiri mektubu gönderenle-  
rin bilgisayarlarını nükicem, soy-  
lemed demeyin!)

### Masal oyun oldu

Masal ile aynı çizgide ilerleyen  
oyunda mucizevî bir şekilde Ha-  
rikalar Dünyasına geçen Alice'in  
burada edindiği dostları ile ilişkile-  
rini ve kendi dünyasındaki geri-  
dönüş yolculuğunu konu alıyor.  
Ancak her oyunda, her filmde,  
her romanda, her hikâyede, her  
masalda olduğu ve olması ge-  
rektiği gibi, kötü kalpli biler de  
Harikalar Diyar'ını şeytana sat-  
mak için pazarlık yapmaktadırlar



da iyisi tahmin ettiğiniz veya ha-  
la tahmin edemediyseniz hen-  
ç (tamam kısa kesiyorum), 15 Leve  
boyunca karşılaştığınız rakiplerini  
zıtlamak için elinizde pek çok  
değişik silah olacak ki  
bunların nejer olacağını  
hatırlamayın size bırak-  
ıyoruz.

Harikalar Diyar'ındaki  
yolculuğunuzda e bet-  
te ya nız olma yavaş-  
nız. Yanınızda size ren-  
ber k edecek dost ka-  
rakterler olacak ki bun-  
lar da zaten masalda  
Alice ile Harikalar Diyar-  
ında gezip duran ve  
ona mekanı tanıtan o unlu ka-  
rakterler olacak.

Oyunda gözüneze çarpacak  
k nokta 3D motoru ile çizilen  
karakterlerin son derece "piyasa"  
görünümüne sahip olmaları. Yani

masal kitaplarına baktığınız za-  
man Alice ve arkadaşları masum  
lüks gözlemlerden okunan, kafa-  
larına vurup ellerinden etmek e-  
rini alabileceğiniz zavallılar gibi



görünürler. Ama bu oyunda iş-  
ler biraz değişiyor. Alice'in gözle-  
rinden "ye beni ya da daha iyisi  
ben seni yım yakışıklı mı" dökül-  
yor. Diğer tüm karakterler de ka-  
faların içinde kırk tükürün özgür-  
ce ve gönüllü dolaşabildiği  
izlenimin uyandırmakta son de-  
rece başarılılar. Dolayısıyla bu  
tümceden çıkartılacak ders, konu  
bir masaldan alınmış olabilir ama  
oyun pek de masal çağındaki  
çocuklar için düşünülerek yapılmış  
gibi durmuyor olabilir.

Yine de, bilgisayar çağının faz-  
asıyla çocuk, ama yeterince ol-  
gun bireyler olarak, çocukluğu  
muz yad etmemize yarayacak  
bir oyunda belki çoğunuzun ru-  
yalarına girmiş kötü kalpli kraliçe-  
nin ve bir dolu kötü adamın  
çocukların dürmek fırsatını  
yakalamasız, kım durur onumuz-  
de



ve Alice'in yi kalpli arkadaşları  
ondan bu sorunu çözmelerinde  
yardımcı olmaları isterler. Kısa-  
cası Harikalar Dünyasının kötü  
kalpli kraliçesi, şeytanla şıbrığı  
yapmaktadır ve Harikalar Dünya-  
sını kısa süre sonra cehennemin  
askerleri ile do duracaktır. Alice  
ise elbette bu tür bir naksızlığa  
izin veremeyecek kadar iy kalp  
ve göğsünün üzerinde haç taşı-  
yan, 1950'lerin uzun, kabank, yi  
örnek Amerikan hanımefendisi  
e bises giyen bir hatundur ve  
kendisini şeytanla savaşmak zo-  
runda hisseder.

Quake III arena motoru kulla-  
nılarak hazırlanan oyunda ma-  
saldaki tasvir edilen tüm o hayran-  
lık uyandıran fantastik mekanlar  
ve karakterler bulunacak. Dana





# Command & Conquer: Renegade

Command & Conquer evreni kendi Rambo'sunu yaratıyor

**V**ietnam savaşı dönüşünde ülkesinde kahraman gibi karşılanmay beklerken, sadece bir kasabada yalnız başına ve "presanbl" olmanın kuyafetleri yurduğu çin kasabasının serfi

Woman ile yakalanan başarı ve sansasyonun tartışmasız çok daha iyi bir film olan İngiliz Hasta ile yaka anamadığınız farında mısınız?

çünluka söz etti rmes dir. Konuyu bağlamak istediğimiz noktase bilgi sayarların ve sinema dısında k eğlence araçlarının da hayatımızı ne kadar etkiledikleridir. Yani, belki biraz abartacağım ama İngiliz Hasta veya Pretty Woman filmlerindeki heyecanı ve coşkuyu kalite bir adventure oyununda da yaşayabiliyoruz. Tüm bu paragraf kurmama neden o an sonuca geçmek istiyorum.

"bak yavrum, böyleyken böyle. Is sana düşüyor, gitt kurtar adamlar gel, hadi görelim seni..." diyerek Havoc'a gaz veriyorlar ve bana milyon dolarlar verse er yapmayacağım bir şekilde Havoc'un tek başına bütün Nod ordusunu geçip bilim adamlarını kurtarmasını umuyor ar.

Tabii biz an atırken biraz hafife alıyoruz ama Havoc arkadaşımız, Doom oynamadığınız farkında

olarak, gördüğü her düşmana saldırmaktan se, d ürünlü tüfeği ile uzaktan iş bitirip yakın temasta da olabiliğince sessiz olmaya çalışarak, hedefe açılan arka kapıları zorluyor.

Tomb Raider gibi üçüncü kişi perspektifinden oynanan oyunda istenildiği takdirde birinci kişi görüşümü de mümkün

o abiliyor. Grafik motorunun bu oyun için baştan yazıldığıni da ekleyim ama aslında tüm bunlar çerezlik bilgiler çünkü asıl vurucu nokta oyunun oynanışında gerçekleştirilen yeniliklerde.

## Duz Kontakt

Öncelikle tekrar etmemiz hatta üzerine basa basa belirtmemiz gereken nokta, oyunun Command &

Conquer evreninde geçiyor oduğu ve siz kendi oyununuzu oynarken, içinde bulunduğunuz oyunun da kendi oyununu oynuyor olacağı. Yani, etrafta tiberium harvester arının çalıştığını, Nod askerlerinin nöbet tutup geyik yaptıklarını içki içip sarhoş

rafından bir quzer tartaklanı ve serseri muameles gören

Vietnam gazisi John Rambo'nun kayesini bilmeyen daha doğrusu filmi seyreteyen var mı aranızda? Sanmıyorum. Aslında yazının bu kısmına hem incelediğimiz oyunla hem de sinemayla ilgili bir dip not girmem gerekseydi hernalde, sinemada Rambo gibi ses getiren uzun yıllar boyunca konusulan yapım arın yıllar geçtikçe daha az yapıldığını, yapılanların da kolayca silinip gittiğini görüyorum. On yıl önce Pretty

Başarıdan kastım ise Oscar veya başka sinema ödülleri nalmına sı değ, üzerinden yıllar geçse de filmin kendisinden hala yo-

rum. Westwood'un beğenilen oyun evreni Command & Conquer için Rambo tadında bir aksiyon oyunu c karmaya hazır andığını defalarca söyle anlatmışık. İşte bu projenin ürünü olan Renegade'nin altın cd'ye basılmasına az kaldı. İçin artık gerçekten heyecanlanmamız gerekiyor. (Bilmeyenler için, Gold CD'lere basılan master kopyaların cd üretim fabrikalarına gidip çoğaltılmaya başandığını ekleyelim.)

## Havoc

Oyun konusunu, Nod'un bir grup bilim adamının kaçmasıyla başlayan bir kurtarma operasyonundan alıyor. GDI komutanları kahramanlığı ve becerisi ile dikkat çeken Havoc kod adlı komandoları yanlarına çağırıp





# KAPAK KONUSU



o dukarını, uçakların, tankların usere girip çıktıklarını göreceksiniz ve tüm bu kargaşa içinde siz de o üsere girmenin bir yolunu arayacaksınız. Elbette bunu nasıl yapacağınızı yine siz bileceksiniz. On kapıdan hareketli ve kanlı bir aksiyonla mı yoksa arka kapıdan sessiz ve sinsi bir planla mı?



Command & Conquer Tiberium Sun oyununda karşılaştığınız binaların ve birimlerin oyununda aynen yer aldıklarını göreceksiniz. Bir bölümde Hand of Nod binasına girmek için ter dökerken diğer bölümde başka bir binaya da ilerleyeceksiniz. Bu noktada araya hemen bir dip not düşüp binaların içi ve dışı arasında geçiş yaparken oyununun yüklem yapmayacağıni ekleyelim ve binalara dışardan verdiğimiz hasarın bina içini de doğrudan etkilediğini belirtelim. Yani yeterince gücü bir silahınız varsa, duvarlar

patatıp, çöken odaların içinde o üsime terk ettiğiniz zavallı Nod çukarı, binanın içine girdiğinde görebirsiniz.

Oyunun bir diğer vurucu noktası ise Command & Conquer dünyasının o ilginç araçlarının tümünü kullanmanıza

imkan vermesi. Canınız istediğinizde bir Nod Scout'unun üzerinde karşı duşmanın boğazını kesip veya beynini dağıtıp atındaki hız araç olarak uzun mesafe eni yürümekten kurtarabileceksiniz kendinizi. Veya bir GDI tankına atlayıp NOD üssüne bodoslama dalecek, tankınız dağıttık arında hemen aşağı atlayacak ve James Bond misali oradaki başka bir araca binip onunla çıkardım düz edeceksiniz. Dediklerimiz gibi Westwood, bilgisayar oyuncularına yeni bir Rambo efsanesi yaratmak için çok çalışmış görünüyor.



menizi kullanacağınız aracın üzerine monte edilmiş bir silah varsa, kimlik sormak için yolunuzu kesecek Nod askerlerinin veya pes nize düşecek diğer

Nod araçlarının akıbetini araştırarak, çin Nod'lara keşif birliği gönderileceklerini söyleyeceğiniz (Kıyasla) hızlı bir araç ve güçlü bir silah ile düşmana sokturbileceğiniz hızlı bir aksiyon oyunu dizayn ediyor Westwood.

Herseyden öte hoşunuza gidebilecek başka bir ayrıntı ise oyun için geliştirilen grafik motoru. Binaların içine girip çıkarken ara yüklemeler ortadan kaldırılan ve yukarıda da bahsettiğimiz dışardan yaptığınız hasarın çeriye de etkilemesi gibi ayrıntılar, bu oyun için yazılan motorun diğer kriterlerde başka oyunların da temelini oluşturacağı sinyali veriyor. Yani, bir yıl sonra piyasanın "Renegade" motoru ile yapmış 3D aksiyonlara domayacağıni kim garanti edebilir.

Su çok açık ki, stratejisinde günlerimizi harcadığımız bir oyunun "Saha Sınanıp" üzerine roketler bombalar yağdırdığımız o binaların arasından First veya Third Person dolışmanın tadı bir çoğumuzu cezbedecektr. Smd ilk tek sorumuz 2000 sonunun gelmesini nasıl bekleyeceğimizdir? Ve bakalım oyun geldikten sonra bilgisayar oyunları yeni bir Rambo efsanesi ne yataklık edebilecek mi? Göreceğiz.

## Takım Çalışması

Oyunda yalnız olacağınızı söyledikse de yine de fazla abarttığınız kabul edelim. Komutan arınız sandığınız kadar vicdansız

değiller ve size "bak yar

rum ne zaman anti-

ery strike veya air

strike ihtiyacın olursa

bir ara yeter, saat

önemli dii, ok?"

dediklen için,

patlatmak istediğiniz bir tank

veya kalabalık bir Nod grubu

gördüğünüzde sadıççe

bir gülmeme ile el

nizi tesiz

nize g-

üyor ve di-

ğer taraftak

subaya koord

natlar gıveriyor

sunuz. Sonra sadece

basınizi sağlam bir yere

sakmanız lazım, çünkü

patlamalar çok büyük oluyor

Tanrı Nod ar sizden korusun

çok tehlikeli ve acımasızdır işin

dogrusu.

Bir özeliğiniz de araç kullanır

ken bir elinizle direksiyonu bir

elinizle sağa sola bolum saçabil-





# Need For Speed: Motor City

*Motor City*

## Massively Multiplayer Online Need For Speed

**i**ki çete de, 1963 yılının 19 Temmuz gecesinde karanlıkta yaran otomobil farlarının arkasında, gecenin sessizliğini bozan tartımların arasında, birazdan başlayacak yarış bekliyorlardı. Mavi Kertenkele çetesinin genç üyesi Montgomery Çetirfil'de (Arakadaşları ona kısaca Monti diyorlardı.), Kızıl Ejderler Çetesine mensup güzel sarışın Cenifer Brown'a aşık olmuştu ve cetenin kızına sarkıldığını düşünen Kızıl Ejderler, ortadakı yamuk durumu düzeltmek için Mavi Kertenkeleleri duelloya davet etmişlerdi. Şimdi, Montgomery Çetirfil'de ve Kızıl Ejderlerden Çarlı Ston, 'gurultuya çalışan motorlarına gaz vermek için bek-

almaya değmez be canım kardeşim, alin sizin olsun" dedi. Bu hareketten etkilenen ve duygularına hakim olamayan Çarlı 1958 model Pontiac'ının kaptanına açarak yaşla dolan gözleriyle başın arkadaşının omzuna yasayıp hiç kırarak ağlamaya başladı.

"Seninle düşman değil dost olmak istiyorum Montgomery, bitirsin bu düşmanlık! Kızıl Ejderler ve Mavi Kertenkeleler dosttur ar, aynı mahallenin çocuklarıdır."

Çarlı Stonun sözleri bütün kabalığı etkilemiş o malıydı çünkü yolun iki yanını kaplayan karşı çetelerin üyesi, yolun ortasında bir birlerine sarılıp ağlamaya başlamışlardı. Ortaya çıkan bu histenlik duruma şaşırarak tek kişi ise, far-



elinde start bayrağı ile duran Cenifer Brown dur.

"Hey benim için yarışacaksınız! Buna inanmıyorum! Kimse benim için yarışmayacak mı demek oluyor şimdi bu?"

### Sokak Yarışçısı Olmak

Electronic Arts, Need For Speed serisi ile yakaladığı başarıyı çok farklı bir alana kaydırmak isteyince kaşımıza çıkan bu oyundan bensedim biraz da 1930 ile 1970 döneminde sanayileşmiş bir Amerikan şehri tarzında dekore edilmiş Motor City simülasyonu. Sokak çeteleri veya bağımsız yarışçıları arasındaki otomobil yarışının konu alan oyun, Need For Speed'in ünlü olduğu izlere grafiklerindeki detay düzeyi ile goze çarpıyor, ilk bakışta. Ancak daha önemli bir ayrıntı var ki, o da bu oyunun Asheron's Call, Everquest veya Ultima Online gibi online olarak oynanan bir

oyun olduğu. Yarattığı zengin karakter biriktiren para ve bir otomobil ile oyuna başlayıp, yarış, ticaret, bahis gibi araçlarla parasını çoğaltıp otomobilini upgrade etmeye yolda gidecek ve oyunda online olan başka oyuncularla etkileşimde bulunacak.

Oyun içinde, klanların kurulması ve o eski Hollywood gençlik filmlerinde görmeye alışık olduğumuz gibi bir yerde toplanıp bütün gece boyunca çetelerin yarışması gibi aksiyonların o uşmasını beklendiğini söyleyelim hemen.

Yarıştan artı kaan vakitte diğer oyuncuların arasında dolaşp chat yapmak, elinizdeki yedek parçaları, otomobilinizi takas etmek, almak satmak gibi kabiliyetlerinizi bu bulunacağı oyunun mu kemimele yakını olacağını tahmin edebilirsiniz ama Türkiye'deki internet bağlantısının yavaşlığından korkmuyor da değiliz. Sonuçta bu oyunlar minimum download hızının 15-16 Kbyte/sn hızında olduğu şart. Amerikalı oyuncular göz önünde tutularak üretiliyor. Ancak eminiz EA gibi uluslararası çapta faaliyet gösteren bir firma, online oyunların her ülkede rahatça oynanması için gerekli önlemleri alacaktır. Bize ise, geceler oyunun serverlarına bağlanıp, gözümüz gibi bakıp geliştirdiğimiz, yeni lastikler, yeni karbüratör, yeni yakıt ıgnesi, gelişmiş fren ve vites sistemleri taktığımız otomobilimize zavallı rakiplerimizi yenip, ceplerinden para alarak altından arabaları almaya kalıyor.



diklen otomobillerinin içinde Cenifer'in şeret vermesiyle başlayacak yarışa konsantre oluyorlardı. Montgomery'nin se manita ile dolaşma hakkını kazanmak için önce yarış kazanması gerekiyordu.

Çarlı Ston dışların sıkarak, açık penceresinden Montgomery Çetirfil'de hasır bir bakış fırlattı. Yarışacakları yol, hem dar hem de bolca virajlıydı. Gece geç saatte yarışacak otomobillerine rağmen hala karşı yönden gelebilecek trafik tehlikesi bu unuyordu ki genç de aslında, kırarı krana gelecek bu yarışta meydana gelecek bir kazada gençliklerinin naranmasından korkuyorlardı. Montgomery, 1955 model Şevrole'sinden inerek Çarlı'nın yanına gitti.

"Bir kız için ölmeye veya sakat





# Clive Barker's: Undying

Romanlar oyun olmaya devam ediyor

**U**ndying'i ilk duyduğumda artık uzun zamandır içime attığım bir konudan bahsetmenin zamanı geldiğini düşünmüştüm ki, burada da şu anda onu yapmaya başladım. Son yıllarda oyun firmalarının ünlü yazarlara senaryo yazdıkları veya hazır basılmış bir romanı alıp oyuna dönüştürmeleri sık sık görülmeye başlandı. En son olarak da yedi romanı yayınlanmış, sayısız film ve diziye senaryo yazmış, yönetmenlik yapmış, Gods and Monsters filmi ile Oscar kazanmış bir yazar olan Clive Barker'i, EA ile işbirliği yaparak Undying'i ortaya çıkartırken görüyoruz. — ki bu ayki incelemelerimizi inceerseniz, Cryo'nun da H.G. Wells'in ünlü romanı "Time Machine" oyun haline getirdiklerini göreceksiniz. Elbette, hayatını yazmaya adanmış, ki romanı yayınlanmış ikinci baskılarını yapmış, üçüncüsü rotatiflere gönderilmeyi bekleyen dördüncüsünü internetimiz.com üzerinde yayınlanmak üzere çün sayan bir yazar olarak (Ammma övdün kendini diye mail yollayanın bilgisayarını nuklicem!), oyun yapımcılarının sonunda doğru yolu bulmaya başlamanı ve oyunlara sanat eseri değeri katacak artı değerler eklemelerine sevinerek bakıyorum. On beş sene önce oyunların, programcılarının evlerinin çatı katlarında veya garajlarında, ayak üstü yazılıp çoğaltıldığını hatırladıkça gözlerimi douyor, çim nos oluyor ve oyun senar-

yosu ve oyun dizaynı tek flier ne kapımın açk olduğumu belirtip, EA'nın yeni oyunu için benden senaryo istediği hayallerime geri dönmek istiyorum.

## Konu ağır mı yanı?

Şimdi, oyunun bir romancı tarafından yazıldığını soy ediyim için çoğunuzun ürküp, en yakındaki kahafenin arkasına saklandığını görür gibiyim ancak inanın endişelenecek bir şey yok. Her şeyden önce kitap okumak korkulacak bir uğraş değildir ve okursanız entel oacağı nizi söyleyenlerin aksine aslında entel değil adam olursunuz (Kitap okuma oranın neredeyse Afrika ülkeleri ile karşılaştırıldığı bir dünyada verilebilecek en iyi mesajı verdim sanırım).

Bir bölgede aniden ortaya çıkan ve bilmiyorum şaşıracağınız ama yine de söylemeliyim, şeytan olumsuz kralının dünyaya geleceğine karşı koyacağınız oyunda siz Magnus'ün bir kahramanı canlandıracağınız 1920'lerin İrlanda'sında geçen oyunda mezarlıktan olmaları canlandırıp sağa sola belalı maya başayan Olumsuz Kral'ı aynı zamanda dünyaya geleceğine yardımcı olacak dört de kardeşi öldürmüş ve yeminna almıştır. 10 Bölüm boyunca Magnus'un başına belalı olacak bu fıkamalarla başa çıkacak çün, büyü, silah, dinamit gibi bir çeşitli silah kullanabileceksiniz. Bu-



yer enizi ise 8 defans + 8 saldırı olmak üzere toplam 16 tane olacaklar.

Acak kıtım bunlar oyunu diğer rakiplerinden daha orijinal hale getirmeye yetiyor.

Pozisyonel ses özelliği, bu kadar olan oyunda başarılı olabilir menziller için sizin de sağam hoparlörere imyacaksınız olacak çünkü oyunun içinde yaratıkların ne tarafında olduğunu anlamak için kullanılabileceğiniz tek enstrüman ses olacak. Bu ayrıntının da oyuna gerçekçilik katacağını itiraf etmek lazım. Sağ üst köşede yer alan küçük bir radar üzerinden kırmızı noktalar görmezsiniz gerçek hayatta.

2000 sonbaharında elimize geçecek First Person Action/Horror tarzındaki oyun da EA'nın merakla beklenen oyunları. Testlerinde üst sırada yer alıyor. Benzerlerinden ne kadar ayrılacağı ne kadar ayrılmadığını en iyi görebileceğimiz an ise oyunun bitmiş haliyle elimizde olacağı andır. O sebeptendir ki bütün aşklar, yeni bir tanesine başlanmayacağı, bütün ilk bakışlar ise sonucun oyunun bitmiş hali görülünce ortaya çıkacağı beklentisi ile sonuçlanır. ki biliyorum cümlelerin başındaki aşk ile ilgili bölümle takıldınız. Siz test etmek için yazmıştım oyun hakkında bu kadar şey söyledim, baka mıfacık gereksiz başka bir ayrıntı ile mı ilgilenirsiniz, onu görmek istediniz. Yazıklar olsun.



## Özellikleri Ne ki?

Şimdiye dek fazla orijinal bir şey bulamadınız biliyoruz ama oyun Unreal motoru ile yapıyor ve profesyonel müzisyenler tarafından hazırlanan ses ve müziklerine ayrıca bir de ünlü bir yazarın senaryosu eklenirse ne çıkar ortaya siz düşünün. Şu teorimizi tekrar etmek için doğru yer burası olabilir sanırım, "iyi oyun yeni fikirlerle dolu olan değil, çekici sürükleyici olan oyundur." (Şimdi ilk defa ben sarfettim bu lakırdıyı Cem).

Oyunda ayrıca, bütün gib uça bıldıgım z bir bo umle, çıpak gözle görmemizin mümkün olmayacağı oayları görüp duymamızı sağlayacak oze, bir büyü yer





# FIFA 2001

## 2001 Fifa şampiyonası monitörlerimizde. Bu sene şampiyon muyuz?

**G**alatasaray'ın 2000 UEFA şampiyonu olması'nın ardından hepimiz ve bütün dünya anladık ki, bizler son derece... son derece... son derece... eee... yıl futbol oynamışsınız. Bütün dünyanın gözü korktu, bütün dünya sıkindi, bütün dünya kendisine geldi ve gücümüzün farkına vardı. Evet, gelmişlikler zirvesinde bu yıl ne konuşuldu sanıyorsunuz?

**Bill:** "Heey, toni! (Bla'nın) naaber koç! Nasılsın? Naapiyoruz uzay çalışmalarını koç, bu yıl marşa kolonyi kesin kuruyoruz değil mi?"

**Tony:** Ayıpsın bill! Onumuz dek yaz tatilini marşa geçirmezsem ülkedeki tüm polis komiserleri yuzume tükürsün. Hı laneyi de al



ıştırmışler, yarım saatte ayağı dıptı gelebiliyormuş, barben de size o gemiyi tasnif edeyim. Ok?

**Bil, Tony:** OOH HH Şaakkl Coox naazıksınız. Çok mersi ve hatta mersi boku, meeeenn...



birlikte marşa yeni kuracağımız otele ziyaret gelin ok?

**Bill:** OOH, Hı laneyi biraz meskur oacak Toon! Malum, senatör fan oluyor ama özel sekreterime gelebilirim, hanahhaa!

**Şirak:** Ahanan, laneyi ne damlarsınız siz yahu. Bu arada bizim bilim adamlar bir uzay gemisi ge

**Şirak:** Ne önemi var mosyolar. Bu arada toplantıya ara verip dinlenmek için iki dakika tevizyon seyredeyim mi? Galatasaray Arsenal maçı var. Hı Ton? İlgini çeker mi?

**Toni:** OOOHH Galatasaray! Sü Türk takımı! Pek Arsenal nereden ki?

**Bill:** Beyler bence 2002'de yorungeye kurduğumuz uzay istasyonunda bir maç düzenleyelim. Galatasaray'ı da davet edelim.

**Şirak:** NONI! Maalesef olmaz çünkü onların orada uzay gemisi bile yok ki. Galatasaray maça bile getiremez.

**Bill, Toni:** AYYYY! NANAM YORUM! Bir uzay gemileri bile yok mu? Fakir bunlar galba... IIMYYY

### Damarımı Kessen

Fifa sensinin 2001. Oyunu nihayet elimize geçmek üzere. Bundan önceki 2000 yılında (2001'in ne olduğunu biliyorum ama olayın benim söylediğimden fark kalmadı gibi) olduğu gibi Fifa serisi yine mukemmel grafiklerle yumuşak animasyonlar biletştirip, detaylı bir görünüm üzerinde, yeni bir futbol destan yazmak üzere olduğunu iddia ediyor.

Oyuncular hareket ettikçe sahanın her yanında farklı yoğunlukta ve büyüklükte olan gölgelerin de işi göre pozisyon aldığını, oyuncuların, sahanın ve tribünlerin dinamik ışık efektleri ile aydınlatıldığını göreceksiniz.

### Sarı Lacivert akar da...

Fifa 2001'de bes ayrı oyun modu bulunacağını duyuruyorduk. Hemen bu modları da sizin inceledik ve gördük ki ilginç modlardan biri Exhibition. Hepnizin bildiği üzere, bu modda istediğiniz ve muhtemelen favori futbol takımınızı alıp, dünyanın birmem kaç bin gereksiz futbol takmindan biriyle eşleştirip karşı

laşmaya çıkartabiliyorsunuz. Şimdi bu demek oluyor ki aranızda ne kadar Galatasaray varsa, oyunda Galatasaray takımını alıp, istediğiniz başka bir takım ile maç yaptırabileceksiniz. Eminiz çok zevk alacaksınız ve işin güzel yanımbom yendiği zaman kimse soğuklara dökülüp, maçtan şifade sinir olduğum bir iki adamı o durum diye düşünemeyecek.

### Bunun bana faydası ne ki?

Oyunumuzun bir güzelliği de oyuncuların duygusal tepkilerinin bile rahatça izlenecek olması. Yani ayağından top alan bir oyuncu, elleri ile sinir şaretleri yapıp, kırmızı kart gördüğü için hakemin üzerine yürüyen bir oyuncunun yüzündeki gırtlama da seçebirmenizi size ne kadar mutlu eder, başınız göğe, banka hesabınız maksimum limitlere ne kadar varır bilemem ama bunun iyi bir şey olduğu kesin. Umanım, EA bu teknolojilerini yakında strateji ve taktik savaş oyunlarında da kullanmayacak edecektir.

### Uzay gemisi diyorum

Fifa 2001 geldiği zaman pke çok futbol severin ekran karşısına kapanacağı çok açık. Zaten fazla konuşmaya gerek yok, ekran resimleri bile her şeyi yeterince anlatıyor. Tek dileğim z önümüzdeki yıl JEFA, Fifa mifa ne kadar kupa varsa tekrar topayıp buraya getirmek ama şu uzay gemisini de artık bir an önce yapmak.





## Ayın Meraklı Okuyucusu



Biz tatillerimizde, boş zamanlarımızda oyun oynarken, işi oyun oynamak olan Level editörleri tatillerinde ve boş zamanlarında ne yaparlar?



**Batu:** Eskiden boş zamanlarımda daha çok oyun oynardım. Şimdi zorunluluktan oyun oynadığım saatler, keyfi oynadığım saatler(kaldı mı k?) karşısında açık farkla ondedir. Şikayetçi fi an değilim, bu da işin bir parçası. Ben de Cem gibi dinlencey birkaç gün üğüne kamp yapmakta bulanırdım, ama yalnız değil. . dostlarla birlikte. Bir de kitaplarım var, kapaklarını açıp, içime girip uyukladığım...



**Sinan:** Hiç tatil yapmaya fırsat bulamadan kendimi vatani görevimi yaparken buldum. Neyse artık donušte mutlaka biraz hovardalık edeceğim. Kimse beni durduramaz. Laf eden olursa havan topu ile uygun ve soruna kesin çözüm sağayan bir cevap vereceğim.



**Onur:** Eyoo.. Eğlence, kızlar, güneş, deniz... Yeterk boş zaman olsun, yapacak şey elbet bulunur. Sonuçta boş zamanımın bir kısmında da bilgisayarla ilgileniyorum. Ama bu oyun oynamıyor. Ya da sene içinde incelediğim oyunları oynamaktan vakit bulamadığım için istediğim oyunları oynuyorum.



**Cem:** Tatil mi? Dergide herkes işini severek yaptığını, oluşan yorgunluk bile tatil oluyor sanırım. Ancak, kendi adıma, yalnız kalmak istediğimde tek başıma kamp yapmayı tercih ettiğimi söyleyebilirim. Bir de son yıllarda farkettim ki, romanlar ma uğraşmak beni dinlendiriyor. Bir h kayenin peşinde ülkenin içinde sağa sola koşuşturmak ve insanları dinlemek, garptir ben rahatlatıyor. Belki de kend. sorunlardan uzaklaşıp başka hayatlara odaklandığımdandır.



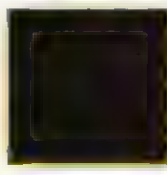
**Kadir:** Dergi bittig andaki rahatama, o zamana kadar o an yorgun uğum kokunden alıyor. Ancak dinlenmek için asıl yapacağım şey yanımda sevdiğim bir insanla İstanbul karmaşasından uzaklaşmak ve olabildiğince fazla kitap okumaktır. İstanbul'da ise deniz kenarı parkları ve bahçeler favori yerlerim.



**Cökhan:** Tabii ki, sevdiğim insanlarla beraber olmak en büyük tercihim. Level'in tozlu mahzenler de, Bodrum'un sıcak plajları da bir benim için, gönlüler bir olduktan sonra. Zaten önemli olan aşkımız (???)! Maksimum kitap okumak, her filme gitmek, tekvando ve bateri öğrenmek de ufak ayrıntılar sadece bazı bazı...



**Serpil:** Tatil dedik'im nedir k? Büyük bir telaşla başayan ve tam gevşeyip dinlenmeye başlamış anda geçip giden, bir çeşit ödül bisküvisi: Kafanın içindeki her şeyi bir köşeye yığıp sessizce geçirdiğin birkaç saat, 15 günlük Bodrum karmaşasından daha huzurlu bir tatil olabilir. Ama bunu kim, nasıl başarabiliriz? Yine en güzel çantayı yüklenip yola düşmek neredir.



**MadDog:** Aynı anda iki derginin yazıları ile uğraşmaktan diziimde derman bulamıyorum. başımda saç ka-madı. Ama en çok üzüldüğüm sevdiğim oyunları doyarsıya oynamak için vakit bulamıyorum. Şimdi askerdeyim ama bu geri dönmeyeceğim ve bilgisayar karşısına kapanıp Diablo II oynamaya çağırım anlamına gelmiyor. Gel 28 gün gel...



**Tuğbek:** Ben küçükken pilyayı pirt yitip steyşin vagon arabamızı içine, dışına, tepesine her bir yerine doldurur çadırımızı kuracak bir yer arardık. Uzun yıllardır tatil yapamadığımdan benim için tatil anlamı ha bu. Çünkü yılbaşı izinlerimde ev taşımak veya boyamak, yüzümü unutmayla başayan ailemi ziyaret etmek gibi da ancak bir kere yapabildiğim elzem işlere boğuluyorum.



## Başlıyoruz

Ofise Diablo II girdikten sonra başka oyunlarla ilgilenilmeyeceğini bildiğimiz için Diablo II aynamadan önce oturup bütün incelemelerimizi bitirdik. Bu arada bazı editörlerimiz tatillerini yarıda kesip Diablo II için ofise geri döndüler. Zaten yandaki fotoğrafımızda da gördüğünüz üzere dergicek Fransız Guyenasi'nda tatilde olduğumuz için bom boş ofis bir anda

canlandı demek istiyoruz (Batu'nun gözüne cam ağacı yaprağı battığını ve üç gün süreyle iptal olduğunu da belirtelim.)

Ancak diğer oyunların da çok önemli oyunlar olduklarını hatırlatalım. Bu yıl, daha önceki yazlara oranla, hit oyun sayısında büyük bir artış görüldü. Acaba, oyun mevsimi olan sonbahar ve kış mevsimleri nasıl olacak diye merak içindeyiz şu an.

StarCraft'a rakip mi geliyor?

StarCraft'a rakip mi geliyor? 3D RTS'ler dikkat çekmeye başladılar



Gelecekte geçen mükemmel bir RPG. Bir gizli ajan rolünüz

Gelecekte geçen mükemmel bir RPG. Bir gizli ajan rolünüz



Dünyanın en çok beklenen oyunu...

Dünyanın en çok beklenen oyunu...



Baldur's Gate' e bir bir kardeş daha geldi

Baldur's Gate' e bir bir kardeş daha geldi



Dev robotlardan oluşan bir ordu kurtmak zorundasınız

Dev robotlardan oluşan bir ordu kurtmak zorundasınız



Simcity 3000 için bir add-on

Simcity 3000 için bir add-on



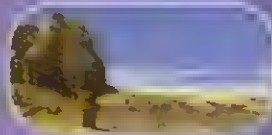
Funcom'dan bir başka adventure daha

Funcom'dan bir başka adventure daha



Unlu romanın unlu olacak Adventure si

Unlu romanın unlu olacak Adventure si



Formula 1 yarışlarının heyecan tekniği bilgisayarında

Formula 1 yarışlarının heyecan tekniği bilgisayarında



## TOP 10

## PC

28  
27  
26  
25  
24  
23  
22  
21  
20  
19  
18  
17  
16  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

## Playstation

31  
30  
29  
28  
27  
26  
25  
24  
23  
22  
21  
20  
19  
18  
17  
16  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

54 Roland Garros Tennis • 71 Airport Tycoon • 72 Soul

Bringer • 57 Midnight Racer •



# DIABLO 2

Şeytan geri döndü, ikinci bir yüzleşmeye hazır mısınız?

Yapım: Blizzard

Tür: Action-RPG

Web: www.blizzard.com

**N**ostradamus zamanında şöyle bir kenanette bulunmuş 2000 y.ında şeytan geri dönecek. Şimdi Nostradamus'un ne demek istediğini daha iyi anlıyoruz. Büyük bir özlem ve sabırsızlıkla beklediğimiz Blizzard'ın Action RPG'si Diablo II nihayet karşımızda. Şeytanın dönüşü yine muntazam olmuş.

Evet, 3.5 yıllık hasretimiz sona erdi, sıcak bir Haziran gününde Diablo II'nin bilgisayarılara geldiğini duyduk ve küçük bir teleport ve town portal buyusu ile (ne de olsa ezberlemistik artık) bir kopya alıp geri döndük. Bilgisayarlarındaki boy boy Diablo posterleri şeytanın dönüşünü haber veriyordu, dükkanların önünde kıyamet kopmaya başlamıştı bile, Diablo fanatiklerini oyunun kaan son kopyalarını kapabilmek için burada da karşı karşıya gelmişlerdi. Kimisi yanında getirdiği palasını çeken ken daha efend görünenleri ise fireball ve lightning buyu ile yetiniyordu. Dergide se beklenen kıyamet kopmamıştı, sevgili Sinan ve Mad Dog askerde ounca (yayalaaaar, yayalaaaaaarrrrrrrrrr!) oyunu yazmak da bana kalmıştı.

## Diabolik güçler bizi kendine çekiyor...

İlk Diablo'nun sonu dramatik bir şekilde bitiyordu. Zafer kaza-

nan kahramanımız, içinde Diablo'nun ruhunun hapsediği ruhtaşın (soulstone) yerde yatan cesedin kabinden sokup kendi kafasına saplıyordu ve daha sonra Tristram'a geri dönüyordu, burada olene kadar şeytanın ruhu ile birlikte yaşayacaktı. Ancak çindeki şeytan daha güçlüydü. Bir gün ulu bilge Deckard Cain kahramanımızın garip bir ses tonu ile "Doğuya gitmem lazım" diye söylenip durduğunu farketmişti, doğuda Diablo'nun kardeşleri, onun ruhunu bekliyorlardı. Kısa bir süre sonra da Tristram şehrinde kaos ve yıkım başlamıştı. İşte biz de Diablo II'de oyuna bu noktada katılıyorz ve eski kahramanımızı ıdaha doğ-



rusu Diablo'yu, doğuya olan ve dört bölmenden (Act) oluşan yolculuğunda takip etmeye başlıyoruz. Yolculuğun sonunda ise bizi neyin beklediğini gayet iyi biliyoruz. Bu arada oyunun kinden yakışık dört kat daha büyük olduğunu da söyleyelim.



Birinci bölüme başlamadan önce birbirinden farklı yeteneklere

sahip beş karakterden birini seçmemiz gerekiyor, bu karakterleri, gelişimlerini ve yeteneklerini "Strateji Jstası" sayfalarımızda daha ayrıntılı olarak bulabilirsiniz.

Jzaktan mızrak, cirit veya ok ve yayla saldırmak hoşunuza gidiyorsa doğru seçim Amazon olacaktır. Bu karakter mızrakla (spear) çoklu saldırıda bulunabiliyor ve karanlıkta da daha iyi görüyor,

ne de olsa keskin nı sancır. Amazon çok çeşitli yetenek yelpazesine sahip, önemli zayıf yönleri olmadığı gibi, büyük güçleri de yok. Doğru ustası güçleri i giniyi çekiyor ve biraz karanlık bir karakter oynamak istiyorsanız Necromancer'i tercih edebilirsiniz. Bu karakter öldürdüğünüz yaratıkları diriltip kendi safına katabiliyor ve böylece en seviyelerde diğer karakterler gibi tek başına değil, kocaman bir ordunun desteğini arkasına alarak savaşabiliyor. Ayrıca magic repertuarında konuma buyulerinin yanı sıra büyü, saldırılar ve lanetler (curse) de bulunuyor, bunlar daha çok düşmanlarınızın özelliklerini kısıtlamaya de olsa kısıtlayabiliyor.

Saf bir savaş makinasından hoşlananlar ve kaba kuvvete önem verenlerin ise şüphesiz tek tercihi Barbarian olacaktır. Bu karakter aynı anda iki silah kullanabilen tek karakter. Kılıc ile kullanan bazı silahları da tek elde, daha düşük

nasarla da olsa) kullanabilen Barbarian'ın büyü ile arası pek yok. Özel yetenekleri de daha ziyade savaş kabiliyetlerini artıran nı telikte. Ayrıca Warrior denilen savaş naralarıyla düşmanlarını korkutup kaçırabiliyor da.

Hem yakın dövüş hem de büyülerde ustalaşmak istiyorsanız Paladin doğru bir seçim olacaktır. Bu kutsal savaşçı kılıcı ustalıkla kullanabildiği kadar bir dizi defansif ve ofansif büyü de yapabiliyor. Multiplayer oyunlarda da bir partinin en faydalı ve etkili karakterlerinden biri çoğunlukla Paladin oluyor. Seçebileceğimiz son karakter ise Sorceress. Roleplaying oyun anı geeneğine uygun olarak yakın dövüşte hiçbir etkisi olmayan Sorceress doğal olarak çok çeşitli büyü güçlerini kullanıyor. Bu büyüler korunma için o duğu kadar elementar saldırı anı da kapsıyor. Oyundaki Firewall, Fireball, Lightning gibi büyüleri yapabilen tek karakter olan Sorceress çok yüksek hasarlar verebiliyor.

Karakterimizi seçtikten sonra yeni maceramıza başlıyoruz. İlk durağımız Rogue Encampment; dört bölümanın her birinde bu tip bir us konumunda şehrimiz (şehirden ziyade köy demek lazım) var, burada düşman saldırılarına karşı güvendesiniz ve köydek başkalarınsanlara da konuşabilir, alışveriş yapabilir ve görev alıp ödüllendirilebilirsiniz.

Diablo'nun ilk bölümü sadece Tristram köyünde ve yakın ardaki 16 zindan levelinde geçerken Di-







ablo I'de köyler ve mağaralar görünüş olarak da tamamen farklı bölgelerde yer alıyor ve oyunda toplam 108 ayrı mekan mevcut. Ayrıca her yeni oyuna birlikte zindanlar ve yukarıdaki dünya random bir şekilde tekrardan oluşturuluyor, Diablo I'de de böyleydi. Ancak bazı önemli yerlerin tasarımları hep aynı.

Act I'de her şey göze güzel ve yeşil görünürken (oyuna alışmak için bir antrenmanın telisinde bu bölüm), Act 2'de ise çölün çoraklığına ve daha etkileyici çevre tasarımlarında buluyorsunuz kendinizi. Act 3'de ormanlık bir alan ve 4'de ise cehennem'in ta kendisi sizi bekliyor. Savaşlar artık sadece zindanlarda değil, köylerin dışındaki açık alanlarda da yağmurlar ve cakan şimşekler eşliğinde geçiyor. Yukarıdaki yaratıkların aşağıdakilerden hiç de aşağı kalır yerleri yok. Bazı haritalar ve zindanlar abartı büyük. "Yeter artık, bitsin şu harita" demekten alamıyorsunuz kendinizi, Arcane Sanctuary' gibi daha küçük ve ışıklı yerler de var.



### Köy Hizmetleri...

Her köyde, ilk bölümde de olduğu gibi, birçok NPC karakter bulunuyor. Bunlardan mesele bir sizi bir şans oyununa (Gamble) davet ediyor. O dukça yuklu bir altın karşılığında size bir alet satıyor, ancak bunun ne olduğunu bilmiyorsunuz, ancak satın aldıktan sonra yakından bakabiliyor ve özelliklerini öğrenebiliyorsunuz. Dandik bir eşya almış olmanız da bu unabileceğiniz bir silah veya zırh da almış olabilirsiniz. Bence Gamble oyna fazla takılmayın, aradığınız eşya bu manız çok zor. Köylerdeki satıcılardan bir mutlaka kısır şeleri (sağlık, mana ve diğer iyileştirme şeleri) ve diğer büyük eşyaları satarken köyün demircisinde ise silah ve zırhara ağırlık veriyor. Ayrıca son bölüm hariç tüm bölümlerde size adam kiralaan bir de mevcut, özellikle sıkı bir savaşa girşmeden önce bu tip bir karakter yanınıza katmanız faydalı olabilir, ancak oyunun ilerleyen bölümlerinde bu kiralık savaşçılar pek bir işe yaramıyor ve koayca ölebiliyorlar,

özellikle de Nightmare zorluk seviyesinde oynarken hiçbir işe yaramıyorlar.

Tüm karakterler sizinle her zaman konuşmaya hazır. Sadece kafalarının üzerinde bir ulem işareti olduğunda yanınıza gelip bir "Hello" diyorlar. Bu durumda mutlaka ilgili karaktere konuşmanız, zira bu durumlarda güncel görevlerin için önemli bilgiler veriyorlar.

İlk üç bölümün her birinde altı-şar görev sizleri bekliyor, son bölümde ise sadece üç görev var. Görevler daha ziyade bir eşya getir, bini öldür ve ödülünü al şeklinde, ancak yine de daha uzun ve değişik görevler de var. Köylerde ayrıca sadece sizin açabildiğiniz (multiplayer oyunlarda) sandıklar (stash) var, bu sandıklara eşyaların yanı sıra altın da (en fazla 150.000) saklayabiliyorsunuz, üzerinizde ise en fazla 250.000 altın taşıyabiliyorsunuz.

### Ölmek veya ölmemek, işte bütün mesele bu

Waypoint sistemi ile uzaktaki bir bölgeden hemen şehre dönebiliyorsunuz, tabii önce her şehirdeki waypointi etkin hale getirmeniz gerekiyor. Böylece Save edip çıktığınızda kaldığınız bölgeye dönmek için bu waypointlerden faydalanabiliyorsunuz, ayrıca bu



waypointler farklı Act'ler arasında da çalışıyor, böylece Act I'deki bir zindandan, Act 4'deki kaleye geçebilirsiniz. Mesela, özellikle multiplayer oyunlar için düşünülmüş bu özellik. Bu arada yeni Save sisteminin farklılarından da hemen bahsedelim. Oyunu Save ettiğinizde oyundan otomatik olarak çıkıyorsunuz (Save & Exit) sadece karakteriniz, üzerinizdek eşyalarınız, stashtaki eşya ve altınlarınız, bitirdiğiniz görevler (quest'ler) gezdiğiniz haritalar ve etkinleştirdiğiniz waypoint'ler kaydediliyor. Oyunu tekrar yüklediğinizde tüm yaratıklar tekrar çıkıyor ve oyuna kaldığınız yerden değil, bu unduğunuz bölümün şehrinde başlıyorsunuz. Bu açıdan way-

pointler çok önemli. Yeni Save sistemi birçoklarının hoşuna gitmeyebilir, ancak bence oyuna zorluk ve heyecan katması açısından iyi olmuş. Stediğiniz zaman save oad yapamıyorsunuz, ayrıca ölünce de bir miktar altınınız kalıcı olarak kaybediyorsunuz. Nightmare



zorluk seviyesinde ise ölümlere daha büyük bir ceza veriliyor. Altına ek olarak experience puanlarınızı da kalıcı olarak kaybediyorsunuz. "Hel, seviyesinde ne olacağını düşünmek bile stemiyorum!" Bu durum sizi çok rahatsız ediyorsa oyunun önemli donum noktalar sonrasında (bir görevi bitirdikten sonra mesela) oyunu kaydedip çıkın, Save dizinin yedeğini alın ve o urseniz bu dizini tekrar geri koyun.

Altın ar inventory'de ayrıca yer kapamıyor, ancak taşıyabileceğiniz altın miktarı sınırsız değil, stash'te 150.000, üzerinizde ise 250.000 altın taşıyabiliyorsunuz.

Waypoint'ler dışında şehirler ve hantalar arasında gidip gelebilmek için ayrıca Town Portal büyüsünü de kullanabiliyorsunuz. Town Portal büyüsünü artık sadece scroll'larla yapabiliyorsunuz, bunların 20 tanesini ise Town Portal kitabı içinde toplayabiliyorsunuz. Aynı şekilde identify için de bir kitap ve scroll'lar mevcut. İlk bölümde eski dost Deckard Cain'ı kurtardığınızda ise size bedava veya üzerinizdeki unidentified eşyaları identify ediyor.

Bu arada Cain doğuya olan yolculuğunuz boyunca size eşlik ediyor ve siz başka bir Act'e geçince o da sizinle geliyor.

### Dövüş sistemi ve karakter özellikleri

Blizzard Diablo'nun dövüş sisteminde sadece bazı ayrıntıların değiştirilmiş. Karşınızdaki düşmanın adının yanı sıra artık ne kadar yaşam enerjisi olduğunu bir çubukla görebiliyorsunuz, bu çubukla görebilmek önemli, zira elinizdeki silahın veya düşmanın üzerindeki uyguladığınız büyünün etkisini bu şekilde görmemiz mümkün. Fare





The results of the present study have clear  
 implications for the development of a  
 future training for teachers involved in the  
 formation of young adult learners. One  
 of the first aspects to be taken into account  
 would be the development of a specific  
 training for teachers, given the importance  
 of this role. This training should focus on  
 the development of the teacher's skills, as  
 well as on the development of the teacher's  
 knowledge and attitudes. This training  
 should be designed to meet the needs of  
 the young adult learners, and should be  
 based on the latest research in the field.

[illegible][illegible]

1. The first step is to identify the problem. This involves understanding the current situation and the goals that need to be achieved.

[illegible]

1. The first instruction is to find the first  
 2. The second instruction is to find the first  
 3. The third instruction is to find the first  
 4. The fourth instruction is to find the first  
 5. The fifth instruction is to find the first

kader artırabilmek için. Ayrıca bu yeteneklerinizden de alınan bu yulu sayılar da oyunda mevcut Karakterlerin özel yetenekleri ile ilgilidir. Bu bilgileri Strateji Üstünüzde bulabilirsiniz.

Oyundaki bir diğer yenilik ise gemi denilen mücevher taşı ve skul denilen kurukataklar. Bu taşı tıya dümenlerinizin şu cesetleri üzerinde bulabilirsiniz veya şansınız varsa nadir çıkar gemi skul nelerden birinden çıkabilir. Gemi Skulüne ayrıca elinizdeki bir taşı upgrade edip daha kaliteli yapabiliyor. Oyunda elbette başka Skul neler de var, bunlar daha çok ya ser ve mana kazanlarınıza doluluk tıya ve kazandığınız experience puanlarını yüzde 50 artırıyor. Skul lezanı artırıyor saldırı ve savunma kabiliyetinizi artırıyor veya

### Arayan bulur

İlk bölümde olduğu gibi Diablo 2'nin en önemli bir bölümü, şehri ziraat kalkan ve diğer alet edevatları bulup toplamakla geçiyor. Bu aletler şimdi



Gemideki eserler bazılarının bizzat el  
yazmalarıdır. Diğerleri muayyen renklerle  
boyanmış bulguların birer item, sarı  
renkte olan ve çok özel planları tutu-  
que müzilyonlarda bulunur. Tek olan  
denemek için ayar altını sarısı renklerle  
aynı kağıtlardan sadece 95 ta-  
nımlı var ve sadece tüm dünya uze-  
rindeki dört adet closed Bartenet  
şubelerinde bulunmaktadır ve  
her bir şubecide sadece bir defa  
bulunabiliyorlar yani sadece  
95x1=380 sarıslı closed multipia-  
yer karakteri bunlara sahip olabile-  
cek. Bulduğunuz eşyalar ne ka-  
dır madirde değerleri ve özellikleri  
diğer kasküler yansılıyor. Daha önce  
tahasstığınız muccevher taşlar  
(gemiler) size kated item (qm renk-  
liler) denilen eşyaların üzerinde kar-  
tanabiliyor. Etküünüz bir tas bir  
defa çıkarmıyorsunuz, o yüzden  
taşları çıkartmakla acele etmeyin.  
Ayrıca oyunun ilerleyen bölümleri

rinde bulabileceğiniz Horadric (U-  
be ile tasarınızı terfi edebiliyorsa  
nuz Her taşın değişik bir özelliği  
var ve sırah başlık ve katkan ol



mak üzere uc çesit esya üzerinde kullanilabiliyor ve her birinde de gisik ozellikler kazandiriyor. Soketi esyanin ayrica setlerlede tucalar da satilyorlar. Esya ar tik veya uc sekete sahip olabiliyorlar. Altin ve son kategoriyi ise set parçaları (yeni renkiler) olusturuyor. Mesela bir setin tum parçalarını bulup bunları giydiginizde size set bonus denilen ek ozellikler kazandiriyorlar. Elbette bu tip bir seti ta mamlamaniz oldukca zor, üstelik ayunda çok fazla set var, oyunu ilk hirciginde en az verdi sekiz farkli setin bir parçasini bulmuytum. Bu tip setler ayrica ebay (www.ebay.com) gibi sitelerde para karshiligi da satilyor. Ebay de ayrica Bartle netin en gorusu rakterlerinden bin (level 72 Necro runner) tam 710 dolar'a acik ar tirimyla set ledi.

**Büyük, çok büyük haritalar zor, çok zor "boss"lar...**

Oyunu bir defa bitirdiğinizde Nightmare modunda oynayabiliyorsunuz, ancak Nightmare gerçekten oldukça zor benim için. Yani Level 30 olmadan Nightmare de pek dayanamam. Oyun experience puanları da kaybede ceğinizi düşünürseniz ne demek istediğimi daha iyi anırsınız. Nightmare den sonra ise Heli modu geliyor. Level atlayabilmek için bir süre sonra mutlaka daha zor seviyelerde oynamanız gerekecek. Karakteriniz Level 99'a kadar yükseliyor. Ayrıca daha zor seviyelerde, normal seviyede olmasın çok daha güçlü eşyalar bulabiliyorsunuz (özellikle defansörler daha yüksek olan zihir kalkanlar, kemeler gibi).

Oyundaki yaratıcıların çok çeşitli olduklarını söylemiştik, ayrıca bazı yaratıkların champion olanları da var, bunlar mavi renkteler, olduk







ça güçlü ve öldürülmeleri daha zor ancak önce de söylediğim gibi ve genelde büyük bir eşya veriyorlar. Toplam 40 adet "boss" denilen özel yaratıklar ise sizi en çok uğraştıracak tipler. Her bölümün sonundaki bölüm sonu yaratıklar saymazsak bu "boss" ar farkı vardır. Yetenekler ne şempler ve birçok aynı anda birçok özelliğe sahip. En dikkat edilmesi gerekenler ise lightning enchanted olan anı lightning resistance'nin maksimumunda olsa bile bir anda sizi yere serbiliyorlar. Böyle bir yaratık görürseniz kaçın, sadece kaçın. Yaratıkların bazıları türlü çeşitli büyüler atarken, bazıları ölen yaratıkları canlandırıyor, yumurta bırakıyor (yemek için değil ebetten) veya minik yaratıkları üstünüze tutkuruyorlar. Kombine saldırılara da maruz kalmanız olası, özellikle son bölümlerde. Uzaktan büyücüler sizi döndürürken yakın dövüşçüler ise üzerinize çullanmaya başlıyorlar.

Diablo'daki küçük ama can sıkıcı goblin en hatırlıyor musunuz? Bunları boşverin. Act 3'deki Fe-

tish'ler sadece bir primat (ki) atesler saçan Shaman'ları (aynı zamanda ölen Fetish'leri de dinletiyorlar) ve ılgın üfleyen borularla sizi canınızdan bezdirecekler (küçük-kuşumuzda kulak yapıp daha sadist olanlar ucuna bir de ılgın takip kedi kopek avlardı) bu borularla deli gibi oynardık. Bu küçük korkaklar her üflemeden sonra uzağa kaçıyorlar ve tekrar saldırıyorlar. Bunları kovalamaktan sıkılıyorsunuz. Ayrıca siz pek de hoş olmayan yerlere de çekebiliyorlar. Etrafınız sarılınca kaçacak bir yolumuz olsa bile bazen bir yaratığa takılıp kalabiliyorsunuz ve kaçamıyorsunuz, bu da hoş olmayan bir hatıra şimdiki.

Bir diğer hata ise pathfinding de. Yol bulma ortaya çıkıyor. Kırıldığınız savaşçılar veya Necromancer ile oynuyorsanız çıkar dğınız iskeletler veya gömüler bir ağaca veya bir zindandaki duvara takılıp kalabiliyorlar, hatta bazen onunuz kapalı yerlemenize de engel olabiliyorlar, bu gibi durumlar da town porta ile köye

dönüp sonra geri işlenmekten başka çareniz yok. Çok hızlı bir şekilde kostüğünüzda bu gibi durumlarla sıkça karşılaşabilirsiniz, en iyisi bir turist rehberi gibi elemanlarınıza yol gösterme sabrına sahip olun.

### Atmosferin ve bağımlılığın en yüksek dozu

Etkin bir korunma ve saldırı için farenin sol ve sağ tuşlarını verimli olarak kullanmalısınız. Ayrıca önemli yeteneklerinize ksayol tuşları atamayı unutmayın, mesela Pa'acın karakteri için F1-F4 arası tuşlar saldırı için, F5-F8 arası ise savunma için olabilir. Alt tuşuna basarak tutarak yerde yatan değerli hazineleri bulabilirsiniz, Diablo'da olduğu gibi yere düşen bir yüzüğü artık piksel piksel tüm ekran üzerinde aramak zorunda kalmıyorsunuz.

3D destekli bir ekran kullanırsanız Parallax Scrolling'in keyfini çıkarabilirsiniz, bu özellik ağaçlar veya kayalar gibi önünüzde duran nesnelerde belli bir derinlik etkisini sunulmasını sağlıyor. Oyunun ses ve müzikleri ise Blizzard'dan beklenildiği üzere yine muhteşem ve rakipsiz, atmosferik soundtrack en silahların çıkardığı sesler ve yaratıkların haykışları ile olum çılıkları tamamlayıyor.

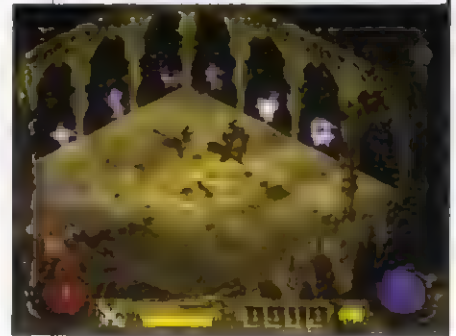
Evet, bu oyunu hepimiz her şeyden daha çok beklidik. Diablo II, ilk bölümünden açık bir şekilde daha iyi olmasına, o ağardı bir atmosfere ve muhteşem arademolara sahip olmasına ve kolayca bağımlılık yaratan bir oyun olmasına rağmen yine de bir şeyler eksik gibi. Bunkarın büyük nedeni ise ilk oyunun çok mükemmel olması ve halen Diablo 2'den başka rakibinin olmaması. 640x480'lik düşük çözünürlük ve oynanabilirlikte bazı aksaklıklar esk. Diablo fanatıkları lenni doğrusu hayal kırıklığına uğrattı. Bu kadar uzun bir geliştirme süresinden sonra oyundan daha çok şey beklenmişti. Ayrıca Battlenet'in Avrupa Serverinin genel problemleri de multiplayer hevesini zayıflattı. Kısacası, Diablo II kaçınılmaması gereken ve beş karakterle de defalarca bitirilmesi gereken bir oyun, ancak beklenen patlamayı yaptığini söyleyemeyiz.

### Alternatif

#### Diablo

Sayı/Puan: 97 / 100/100

Diablo II hakkında sayılacak daha birçok şey var. Birincisini 3.5 sene dir bilmeyen ve usanmadan oynadığım ve dergide üzerinde saatlerce sohbet ettiğimiz düşünürse her açıdan ilkinden kat be kat daha kapsamlı olan devaminin bizde ne gibi bir etki bırakacağını siz düşünün. Onumuzdeki sayılarda oyunla



gılı tecrübelerim, karakterlerimizi, multiplayer maceralarımız, bulduğumuz eşyaları ve kullandığımız skill'leri ve kombinasyonları daha ayrıntılı olarak anlatacağım. Şimdi zihin de oyunuma geri döneyim. Daha keşfedecek ve kazanacak çok şey var.

Sir Aragorn

### Grafikler

Teknik olarak iyi sayılmaz, ancak çizimler ve çevre tasarımı çok iyi, pikselasyon yüksek, arademolara muhteşem.

### Ses ve Müzik

Atmosferik müzikler ve her türlü aksiyonda çıkan sesler oldukça kaliteli, 3D ses desteği biraz problemli.

### Oynanabilirlik

Klik & ıkıl, sadece bu şekilde bile oyunu bitirebiliyorsunuz, bazı "boss"lar abartılı güçlü, nightmare ve hell imkansız.

### Atmosfer

Diablo'dan daha fazla bağımlılık yaratacak bir oyun düşünmek imkansız. Oyundan çıkmak istemiyorsunuz.

### LEVEL Notu

95

Diablo II, bir "Atmosferik" oyun. Çizimler ve çevre tasarımı çok iyi, pikselasyon yüksek, arademolara muhteşem. Ses ve müzikleri ise Blizzard'dan beklenildiği üzere yine muhteşem ve rakipsiz, atmosferik soundtrack en silahların çıkardığı sesler ve yaratıkların haykışları ile olum çılıkları tamamlayıyor.

Atmosferik müzikler ve her türlü aksiyonda çıkan sesler oldukça kaliteli, 3D ses desteği biraz problemli.

Oynanabilirlik: Klık & ıkıl, sadece bu şekilde bile oyunu bitirebiliyorsunuz, bazı "boss"lar abartılı güçlü, nightmare ve hell imkansız.

Atmosfer: Diablo'dan daha fazla bağımlılık yaratacak bir oyun düşünmek imkansız. Oyundan çıkmak istemiyorsunuz.





# DEUS EX

Makineden Tanrı

Yapım: Lon Storm

Dağıtım: Eidos

Tür: RPG

Web: www.eidos.com

**D**eus Ex (Aslı Deux Ex Machina) kelime anlamı "makineden tanrı"dır. İlk kez eski Yunan ve Roma tragediyalarında, birdenbire yoktan var olup gelen ve çözümlemeyecek bir sorunu açıklığa kavuşturan tanrı anlamında kullanılmıştır. Beklenmedik bir şekilde ortaya çıkan, çıkışsız sorunları çözümleneyen, kaosu düzene döndüren olay ya da kişiler için yakışır bir sıfat olarak kullanılabilecek kadar gelmiştir (Britannica).

Böyle bir kurtarıcıya şimdi her zamankinden daha çok ihtiyaç var. Dünya, hükümet karşıt eylemlerle güvenlik güçlerinin çatışmaları arasında sıkışmış. Kalınış, gittikçe yükselen kan denizinde yutulmak üzere bir ada. Bu da yetmezmiş gibi günün ölüm denizleri hastalık dokunduğu her yeri tutuyor, cesetlerden bir ordu bırakıyor kızıl kara gölgelerinin ardında. Ambrosia, gün ölümüyle ilgili testiren tek madde. Hükümetin teslimatı sırasında bir baskınla eylemcilerin eline geçti. Kimilerine göre hastalığı kontrol altında tutup hakimiyetini sağlamlaştırmak isteyen hükümetin ta kendisi. Kimilerine göre, se toplum huzuru için ortada kaldırılması gereken tek örgüt terörist eylemciler.

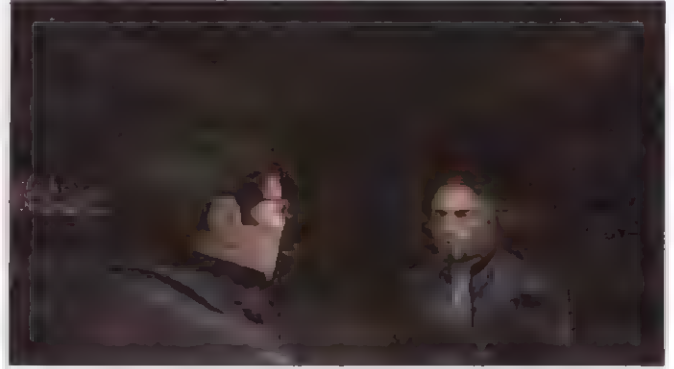
## JC Denton ikinci tarafta.

UNATCO (Birleşmiş Milletler Anti Terörist Koalisyonu) tarafından NSF (Ulusal Aynılıkçı Güçler) ile savaşmak üzere yetiştirilen sibernetik ajanlardan birisi. Amacı her ne pahasına olursa olsun adaleti yerine getirmek. Ancak küçük bir sorun var. Gerçekte adı olan ne?

## ORTAYA KARIŞIK Bİ OYUN İSTİYORUM!

System Shock ve Thief gibi sağlam oyunlardan tanındığımız Warren Spector yine System Shock tadında bir oyuna karşımızda. Arabirim ve oynanışta büyük benzerlikler göstermelerine karşın Deus Ex geliştirmiş bir Unreal motoru kullanıyor. Kimi zaman bir FPS'ye, kimi zaman bir

adventure'i andırır da Deus Ex'e asıl özgün RPG kişiliğin kazandıran yanı o ayaksızın oynanış şeklinize göre değişiklik göstermesi ve karakteriniz istediğiniz yönde geliştirme imkanının olması. Oyun size her aşamada bir den fazla çözüm sunuyor. Seçtiğiniz çözüme göre de diğer karakterlerin olan etkisi değişiyor. Düneğin teröristlerin elinden rehinelere kurtarmanız gerek. Bu işi doğrudan, daha gururlu ve daha kanlı çözümler seçebilirsiniz. Tabii bu durumda birkaç rehine "yapılması gerekenler" uđruna can verebilir. Ya da biraz daha sessizce davranır, gölgeler arasında süzülür, teröristlerin bilgisayar sistemlerini ele geçirerek, güvenlik sistemlerini sabote ederek rehinelere ulaşabilirsiniz. Bölüm sonunda göreleceğiniz üç farklı düzey UNATCO yetkililerinin size karşı olan tavırlarının her birinde farklı olduğunu göreceksiniz. Burada önemli olan yalnızca rehinelere canlarından olmaları değil. Yani yapay zeka "Bir terörist ölürse kızayım" mı olurse daha çok kızayım" gibi ucuz bir hesap içine düşmüyor. Oyundaki diğer karakterlerin bu



kişilikler var ve onların davranışlarında asıl belirleyici olan yaptığınız işin sonucu değil, işi nasıl yaptığınız. Bu nedenle herkes mutlu edemeyeceksiniz. Sız doğru, bilginizi yapın, yeterli!

Görevlerin yanı sıra, karakterinizin gelişim sürecinde de büyük bir esneklik hakim. Bölümlerde topadığınız puanları çeşitli yeteneklerimize güçlendirmek için hepsini dört farklı dereceye var ya da sibernetik aksam arınız (nasıldıyolar, augmentation) modifiye etmek için kullanabilirsiniz. Oyun başında diğer ajanlarla iletişim kurmak, ya da etrafı aydınlatmak gibi işlere yarayan temel parçalarla sahneyi, sonraları konuları bacağınza farklı eklentiler yapıp

geliştirebilirsiniz. Yeteneklerinizse silah türlerinde uzmanlaşmaya ayırabileceğiniz gibi güvenlik ve bilgisayar sistemlerinde yoğunlaşarak çatışmadan uzak kalabilirsiniz. Hatta üzerinizdeki silahları da durdurabilirsiniz gibi eklentilere modifiye edilebilir nitelikte. Karakter gelişimi böylesine çeşitli gösterir de oyunda yerinde sayarmı? Oyunda siz ilerledikçe yavaşca etrefilleşecek, dostlarla düşmanlar arasındaki sınırları iyice bulanıklaşmaya başlayacak. JC Denton'un siber kafası bir hayli kanıksak, anlayacağınız.

## KARIŞIK OLDU AMA HOŞ OLDU!

Deus Ex, konu ve genişliğiyle











# ICEWIND DALE

Magaralara geri dönüğe hazır olun...

Yapım: BioWare

Dağıtım: Interplay

Tür: FRP

Web: www.interplay.com

**P**ek çok FRP dükünü Drizzt Do'Urden'i'nin boy gösterdiği fantastik romanları bir kaç defa devrim sür Drizzt Do'Urden'in R.A. Salvatore tarafından yaratılmış bir roman kahramanı olduğunu Forgotten Realms ile az çok ilşkisi olmuş nermen herkes bilir. Ancak pek az kişi Drizzt'in ilk ortaya çıktığı eserin, doğumu ve gençliğinin konusunu edildiği Homeland değil, Icewind Dale uclemesinin ilk kitabı olan Crsta Snard olduğundan haberdardır.

Black Isle'in, Baldur's Gate ve Planescape: Torment'in ardından hazırladığı üç yeni oyundan ilki bizi Drizzt'in yukarıdaki dünya'ya mirhaba dediği kuzeyin soğuk topraklarına götürüyor.

Icewind Dale konusunu eski bir kahramanlık destanından alıyor. Ülkelere özgürce yaşayan barbarların topraklarındaki huzur, karanlık bir orduya gelen büyük Arakon tarafından bozulmuş. Cesur bir samani olan Jerrod'un liderliğiyle yıkıma uğrayan orduyu tekrar toplayan barbarlar karşı saldırıya geçmişler. Ama Arakon dengeyi kendi lehine değiştirmek için daha önce defakatta denemiş bir yolu seçerek cehennem kapıları açmış. İblislerin karşısında barbar ordusu bir anda

bozguna uğramış. Efsanenin bundan sonrası savaş tanrısı Tempus'un Jerrod'a göründüğünü söyler. Bunu bir işaret olarak gören Jerrod kendini feda ederek geçitleri kapatmış, ama bedeni dev bir taşın içinde sonsuza dek hapsis kalmış.

Oyunun bu diğim kısmı buralı kadar olmalı. Bilmediğimiz seonumuzda yer alıyor.

## MACERAYA BİR MACERAYA BİLİR!!!

Icewind Dale'e baş ar başlamaz Baldur's Gate ve Planescape Torment den farklı olarak geçim belli tek bir karakter seçmediğimi

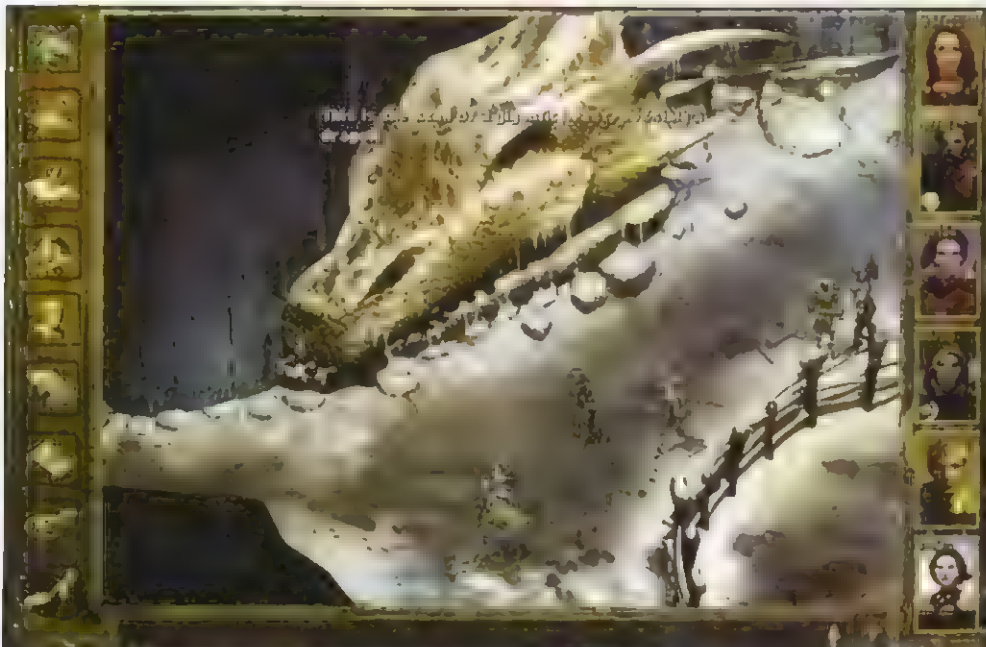
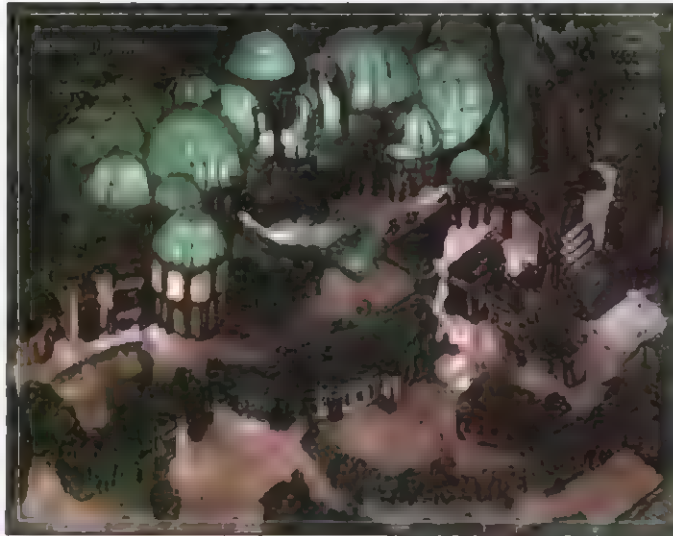
z fark edeceksiniz. Bu kez eski SSI FRP'lerinde olduğu gibi kendi grubumuzu yaratıyoruz. Altı kişiye kadar c kabilen karakterlerin tümü AD&D 2nd Edition kuralları ile benleniyor. Ayrıca karakterlerin bir portre, bir ses kaydı ve stersiz değıstrebileceğiniz bir özgeçmiş seçiyorsunuz. isin aslı su Icewind Dale standart bir AD&D oyununun havas-



nı bire bir olarak yansıtmak için dizayn edilmiş. Masaüstü oyunları, bu söylediklerim hafif bir tebossumle onaylayacaklardır. Hani şu tüm karakterlerin birinci seviye olarak macera hayatlarına başladıkları ama çevrenin tüm len gelenleri ilk bunların çoğu genellikle le kazara hapsisalar kötü güçlerin yarısını ge diler yere gonderecek derecede güçlü büyücülerdir! tarafından bozulan nabanın, artan feaketlerin ve yaratıkların tek so rumlusu olan büyük ve bilinmez kötü yu bu up yok etmek üzere görevlendirildi kleri oyundan bandediyorum. İste Icewind Dale'de de daha önceki yapımlarda kı kadar sağlam bir kurgu yok. Bunun yerini çevredeki erin sizden istedikleri inı ufaklı yardımlar ve kesip biçecek pek çok yaratık alıyor. Kısacası dask bir zindan macerasından pek de uzak bir oyun değil!

## SİZ DURUN, BİZ Bİ ZİRH GİYİP GELELİM !!!

Icewind Dale'in, BG ve PT'ye göre daha "hafif" bir yapıda olması se kesini kle ka teden ödün verdiği anamına ge miyor. Nası kım masaüstü oyuncularını ps ko o k drama ardın, kmilen ise s cak çarpışmadan daha çok zevk alırsa, bu da aynı şekilde bir zevk meselesi. Icewind Dale'deki çarpışmaların oyun içinde ağırlık bir yer tutması, savaş içinde uyguladığınız taktikler adamların zind zilişin ve fog of war'u (karakterlerin zind görüş mesafesi) gibi önemli bir hale getiriyor. Savaşta gerçek kten uzak birkaç noktanın bu oyun için budanması ay





çün olabilir di aslında. Burada kasıtlı olarak, savaş sırasında oyunun durdurularak taktik belirlemesi değil. Aksine, eğer bu şekilde strateji isin içine sokulmamış olsaydı, cewnd Dale'in Diablo 2'den pek de farklı olmayacaktı. Ancak karakterlerin çarpışmalarının ortasında hiçbir dezavantaj, ormandan rahatlıkla sırt çantalarındaki eşyaları değiş tokuş edebilme erişimlerini hiçbir ç karmaarı mutlaka önlenmiydi.

### PARDON, ZİNDAN NEREDEYDİ ?

Oyun BG ile aynı grafik motorunu kullanıyor olmasına karşın yapımcılar yerlerinde saymamışlar. Çözünürlük yine 640x480 ancak bu kez savaş ön planda olduğu için kamera genye çekilerek oyuncuya daha geniş bir alanı kontrol etme şansı tanınmış. Oyundaki mekanlar ve büyü efektleri ise gerçekten göz doldurucu nitelikte.

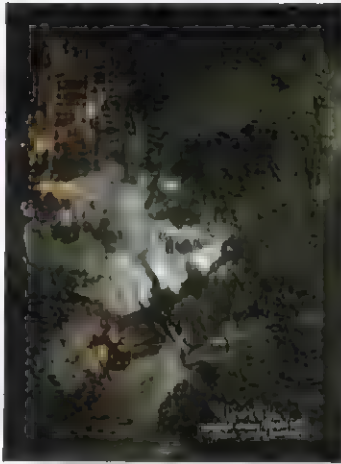
Karakterlerin yapay zekaları ise ne yazık ki aynı özenden nasiplerini alamamışlar. Özellikle yön bulma konusunda tam bir felaketler. Zaman zaman kapılarda takıldıkları zaman zaman da Warcraft 2'nin birimleri gibi köşelerden dönmek yerine dosdoğru hedefe yönelmeye çalıştıkları na ağ ayarak tanık olacaksınız. Oyunda aldığınız görevlere göz attığınız çün de daha kullanışlı tasarlanabilir. Aradığınız bilgiyi en kısa şekilde bulmanız gerekirken ciddi bir çünük gibi yazılmış olduğu için o ayrıntının içinden gereken yer ya da kişiyi taramak zorunda kalıyorsunuz. Soyut, gerçekçi ve canımız feda, ancak kimi zamanlar oynanabilirlik daha ondetutmak gerekiyor. Aynı şekilde oyun sırasında karşılaştığınız diğer karakterlere olan sohbetleriniz bazen çıkışsız bir çöngü içinde çünüyor ve siz konuşmayı sonlandırmak için aynı soruları bir kez daha yinlemek zorunda kalabiliyorsunuz.

### KİMSE KİMSEYE KARIŞMASIN..

BG ve PTE göre eksikliğini en çok hissedeceğimiz şey, karakterler arası etkileşim olacaktır. İlk oyunlarda karakterler önceden tasarlanmış oldukları için belirli bir dünya görüşleri, düşünce tarzları vardı. Bu kez ekibinizin tüm üyelerini siz belirlediğiniz için bu çisayar on-



ları arasındaki görüş ayrılıklarına müdahale etmiyor. Oysa yıllar önce oynadığımız Eye of the Beholder serisinde bile karakterler arasında çeşitli diyaloglar geçirdi. Bana kalırsa cewnd Dale'in en büyük eksiği de bu noktada yat-



yor. Sürekli olarak görevler alıyor, kendiniz feda ediyorsunuz, ancak sanki olayların tümü sizin denetimizden uzakta, kendinhalerinde seyretiliyor. Kendiniz bir tür lu olayların merkezine oturamıyorsunuz. Sizi dünyayı kurtarmaya çalışan bir avuç turist gibisiniz. Oysa daha önce oyku tamamen üzerinize örülmüş olduğu için aynı hisse kapı mıydunuz, çözdüğünüz her sır, kendinize ait gizemleri de ortadan kaldırıyordu. Sabırsızca bazı öykülerin anlatılmasını bekliyorsunuz, ancak bunlar size ait bir şeyler taşımadıkları için sadede çenmesini görevin-

ne olduğunun apaçık bildirilmesi. İstedığınız zamanlar oluyor. Kısacası şimdi daha serbest, ama daha yavaşsınız.

Gerçekte cewnd Dale'i bu şekilde yargılamak, biraz haksızlık çün geliyor. Black Isle isteseydi yeni bir Baldur's Gate yapabilirdi. Oyunun bu şekilde planlanmış olması tamamen bilinçli. Dedikimiz çün de, bu yalnızca bir zevk meselesi.

Cewnd Dale'de yapılacak en keyifli işlerden biri, oyunu multiple play olarak oynamak olacak. Burada akla çelen tek terslik oyunun Diablo 2 ile eş çün yukarı aynı anda piyasaya çıkması olacaktır. Bu da oyunun geleneksel AD&D tadını yaşamak isteyen oyuncular dışında pek fazla rağbet görmemesi tehlikesini doğuruyor. Aslına bakarsanız her iki oyununda temel amaç görevler alıp, önüne çıkın kesip, karakterleri geliştirmek olduğuna göre sadık masaüstü oyuncularını dışındakilerin, öykülere süslenmiş cewnd Dale'dense daha pratik olan Diablo'ya yönelmeleri ilk bakışta doğaldır. Ama cewnd Dale, Diablo 2'ye rakip olmak amacıyla, onu da düşünmek gerek. cewnd Dale'in multiple play oyunlarını, doğalarıyla mantığı için değil, FRP kurallarının ve alışık oldukları ortamın verdiği haz için tercihlerini bu yünde kullanacak-

lardır.

Sanırım cewnd Dale için "ek sıkı" ya da "fazla" gibi sıfatlar kullanılmakansa en doğrusu "birez farklı" demek olacaktır. Yapılan iş özenli, ortaya çıkın güzel olduğuna göre Baldur's Gate 2 ve Neverwinter Nights'dan önce kesinlikle atlanmaması gerekli bir FRP ile karşı karşıyasınız.

Batu&Gökhan

### Grafikler

Baldur's Gate motoru ile azıcık oynanmış. Özellikle mekanlar etkileyici. Bolca renk kullanılmış.

### Ses ve Müzik

Müzikler arka plana oldukça iyi oturmuş, yalnız her mekan değışirinde yeniden çalınmasa daha iyidir.

### Oynanabilirlik

Rakipler karakterlemleriyle oranlı biçimde çünüyorlar. Ancak bu kez daha sıkı taktiklere ihtiyacınız olabilir.

### Atmosfer

Bir Forgotten Realms oyuncusu için fazla sayıla tatmin edici olacaktır. Özellikle öyküledikleri mekanların önceden tanıyanlar için.

## LEVEL Notu

83

### Alternatif

#### Baldur's Gate

30.000.000

10.000.000

10.000.000





# ROLAND GARROS TENNIS 2000

Cryo tenis oyunu yapınca...

Yapım/Dağıtım: Cryo

Tür:Tenis

Bilgi İçin: [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

**Y**eni aldığımız bir habere göre adventure firmalarının en babalarından

Cryo'nun üst düzey bir yetkilisi Kimete Nisdeköyüm tenisin kraliçesi Anna Koulmikova'nın kızlı hayranı ve aşığı. Hatta ona olan sevgisinden çok baba bir tenis oyunu bile hazırlamış. Buyrun Anna'yla Bodrum'da flarlarımıza yekalananan Kimete Nisdeköyüm ile yaptığımız kısa röportajı:

Mosyo Kimete, aldığımız haberlere göre çok tutkulu bir aşk yaşıyor musunuz. Bu aşk size iki haftada tüm zamanların en iyi te-

kaçından bahsedebilir misiniz?

- Tabii ki! Mesele öncelikle diğer tüm tenis oyunlarında olan zor kontrol sistemini çıkardık ve çok daha kolay olan ama daha fazla hisleyen bir sistem getirdik. Şu ana kadar olan tenis oyunlarında topa vurmak için oyuncular bilmem şoparlığı yapmakta ikina kına rakette topu aynı hızaya getirmeye çalışmaktaydılar! Bizim oyunumuzda ise topa vurma otomatik yapılmaktadır. Ama sanılanın aksine bu oyunun zevkini kaçırmaktan çok oyundaki büyük bir yükü kaldırmakta ve daha fazla

duşunun yanı sıra yapmanız gereken rakip topa vurduktan çok kısa bir süre sonra atış tusuna basmanız. Tabii burada zamanlama da epey önemli, biraz geç basarsanız topu kesin olarak kaçırıyor-sunuz. Ama eğer zamanında basarsanız ve biraz da topun gideceği yöne doğru hareketlerseniz rakibin sahasında top şeklinde yeşil bir imleç belircektir. O imleç belirmediği anda artık korkmanıza gerek yok demektir, çünkü siz o anda ne yaparsanız yapın oyuncu büyük bir sehvete topa vurmaktan kendini alı koyamayacaktır. 100% bir atış yüzdesinden bahsediyorum yani. Yok raketin zıncı kenarına çarpmış da, iska geçmiş de, bacak arasını foloş etmiş deli Boyle şeyler yok bizde, önemli olan sadece o imleci nasıl bir şekilde hareket ettirip sahanın neresine atacağınıza karar vermeniz. Bunu yon tuşalarla yapabilirsiniz. Eğer tuşaları bırakırsanız imleç yavaş yavaş aşağı kayacaktır. Çok basarsanız da ekranın dışına çıkacağından, aynı arabayla kalkarken debriyajı ku lanır gibi yavaş yavaş ve dengeli bir şekilde yönlendireceksiniz. Eğer tam vurukken, sırtınıza doğru vurursanız topu metrelerce yukarıya atar yolumuza doğru vurursanız da, karışık sahaya hızlı bir şekilde yerden atarsanız. Tabii tüm bu anlattıklarımın hepsini oyun sırasında yaklaşıklı 1 saniyede düşünüp uygalamalısınız, bayağı bir çeviklik de gerektiriyor yani.

Hmm, gerçekten çok ilginç. Pekiyi oyunun oynanış hancinde ciddi bir yenilik var mı?

- Olmaz olur mu? Anna için yaparım da olmaz mı be? Mesela tüm tenis oyunlarındaki sıkılığı dağıtmak için ilerle-geliş sistemini kullandık. Buna göre oyuncular turnuva arda yükseldikçe, yeni özelliklere sahip oyuncular, ki her oyuncunun boy, kilo ve doğum tarihi hancinde oyunu etkileyecek 7 özelliği var, yeni statlar ve yine bu oyunda getirilen yeniliklerden biri olan raketter açılacak. Oyunda seçtiğiniz her raketin de güç ve kontrol diye iki tane özelliği var. Böylece oyuncu bir sonraki raket

**Alternatif**  
**Actua Tennis**  
Sıyır/Puan: Ayalık 99 70/100

veya oyuncuyu görebilmek için deri gibi bir hirs yapacak ve oyunu kolay kolay elinden bırakamayacak. Asına bakarsanız gerçek oyuncular, tamamen 3D grafikler, 4 ayrı turnuva şekli, bonuslar ve daha bir sürü guzellik ve supriz mevcut oyunumuz da. Anlat anlat bitmez.

- Evet, acıkçası etkilendim desem yalan olur. Bu gidişle Cryo hakaten parayı götürecektir. Gerçi oyun başarıs konusunda istikrarınız takdir ediyorum da, ehem, merak ettiğim şey sizin oralarda, şey yani, kem kum, boş yer var mı çalışacak? Abi vardır nolur abi be. En büyük Cryo, ne olsa yaparım, çok guzel çay pişirim, yeter ki Cryo'da olayı mastasıyım hepimiz n, şlap şlap.

(Gokhan'ım sen şöyle bir der giye gelsene, kızlık sopamız var, tam sana göre. -CEM)

- Gökhan & Batu

nis oyununu bire yaptırmış

- Evet, bu doğru. Anna'nın hastası. Lstüne usluk onun için hazırladığımız bu oyunun daha önce oynadığınız tüm tenis oyunlarından daha farklı bir dolu özelliği var.

Vay canınal! Sizin gibi saygın bir adventure firmasının, bir spor oyununda yenilik bulmuş olması, gerçekten hayret verici. Bize bir

zevk vermektedir

Yani atış tusuna bastığımız anda topa kesin vuruyoruz, öyle mi?

Hayır hayır, o kadar uzun boylu değil. Önce topa belli bir miktar yakın olmanız lazım. Top sahanın sağına gidiyor ve siz de diğer köşesindeyseniz Level 4 bir dergiler bile o topa vurmanız konusunda size yardımcı olamazlar,



**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**  
3D grafikler bir tenis oyunu için oldukça guzel! Oyun hancinde her şey zaten yerinde geçecek.

**Ses ve Müzik**  
Efektler, gerçeğin ayrıntısını tepkisini benzer. Müzikler de bir Metallica değili belli ama, yine de bir Cryo!

**Oynanabilirlik**  
Diğer tenis oyunlarından biraz daha farklı oyun yapısı ve üç zorluk seviyesi çok guzel düşünülmüş.

**Atmosfer**  
Daha çok demo istediğim hancinde, bir tenis oyunundan bekleyeceğim her atmosferik öğe var.

**LEVEL Notu** **88**

Enin gıdası guzunda prasadok'un en...  
Buna göre oyuncular turnuva arda yükseldikçe, yeni özelliklere sahip oyuncular, ki her oyuncunun boy, kilo ve doğum tarihi hancinde oyunu etkileyecek 7 özelliği var, yeni statlar ve yine bu oyunda getirilen yeniliklerden biri olan raketter açılacak. Oyunda seçtiğiniz her raketin de güç ve kontrol diye iki tane özelliği var. Böylece oyuncu bir sonraki raket



# MIDNIGHT RACING

Baba şimdi geçenin 2'si olmuş. Arabayı 100 tane, 100 tane gece kaptırarak.

Yapım/Dağıtım: brightstar

Tür: Otomobil Yarışı

Bilgi için: www.brightstar.com

**C**ok değişik konulu yarış oyunları gördüm. Çok değişik araçlar, çok değişik mekanlarda oynanan yarış oyunları gördüm. Ama böylesi ilk defa görüyorum. Kimbiri daha neler göreceğiz. Midnight Racing, adından da anlaşılacağı gibi sadece gece haritaları olan bir oyun. Haritası şehrin en şık caddesinde geçen hızında bir arkadaşın izden dönerken geçip geçmediğini bile farketmeyeceğiniz hızda iki adet uks son mode araba geçer ya. İşte bu oyunda da o hava yakalanmaya çalışılır.

Oyun belli bir konu üzerine kurulmamış. Herhangi bir senaryo yok. Başlangıç demosunun güzel

sanırım çözünürlük ayarlarına ihtiyacı olmadığına karar vermişler. Niyse... Yarış menüsüne girince karşınıza 10 adet zorluk seviyesinin fark olduğu tahmin edilen harita geliyor. Bir de turnuva modu var ki bu haritaları arka arkaya sıralamakla başka bir şey yaptığını söylemek güç.

## Kaç kere dedim size...

Haritaların sadece uzunlukları ve yarıştığınız rakip sayısı farkı. Bunun dışında zorluk seviyesini arttırmak amacıyla eklenen birikimli özelik daha var. Bunlardan biri trafik ve karşı seritten gelen normal araçlar. Diğer ise karşı seritten gelen anormal araçlar. İkinci sinir



Araba ar hız açısından tek kelime ile acıyor. Oyunun motoru gerçekten hız duygusunu piyasadakı yığınla iddialı yarış oyunlarından fazla veriyor. Fakat kontrole alması oldukça zor. Nedense araba ar yön komutlarını geç alıyor. Arabaya bir serit değstirirken sanki Titanic'in burununu 3 derece çevirmiş hissi ne kaplıyorsunuz. Yine alıtmaya çalıştığınız bir şey değil. Tabii alması istiyorsanız.

kalteli değ. Takat kesinlikle geçen ilk sırada şehrin içinde saatte 250 Km hızla giderken dinlenmesi gerek müzik. Bunun atmosfer tek başına müzikler alıp götürüyor.

Multiplayer oynamayı düşünmeyin bile. Zaten öyle bir şansınız ne yazık ki yok. Esasında oyunu oynamak? Midnight Racing ile ilgili Lotus'un upgrade edilmiş seklinde yorum yapabiliyim. Yerde bulursanız alıp oynayın.



olacağını tahmin etmişim fakat o da yok. Ana menüden ayarları yapabileceğiniz bir menüye ve yarışacağınız menüye ulaşabiliyorsunuz. Ayarlar menüsünde kontrol hızı seçimi, grafik detay ayarları, ses ayarları gibi menüleri ulaşabilirsiniz. Nedense kontrol kısmında ayarları değiştirmek mümkün değil. Belki de unutmuşlardır. Grafikte ilgililer olarak da

ta genelde tırar giriyor ve sürekli Trafik Canavarı sekline sızın bulduğunuz şehirde girip de ilgili üstün sürüp sonra da yol dışına çıkıyorlar. Haritalarda nosuma giden bir ufak ayrıştırmis ve çıkışların çok gerçekçi bir his vermesi. Yokus aşağı inerken kaptırmak çok eğlenceli oluyor.

Kullanabileceğiniz arabaların tipinin bir yerden haberi yorsunuz. Fakat isimleri pek tanıdık geliyor. Sanırım değişikliğin amacıyla biraz oynama yapmışlar. Parmakla sayılabilecek kadar çeşit arabaların rengini değiştirmek isterseniz mümkün. Fakat sadece 2 renk seçebiliyorsunuz. Zaten gece renkleri fazla gözüküyor, haliyle ka-  
ranlık

## Şu oyunları yapmadan bana bi sorun diye

Grafik motoru da hız duygusunu en iyi şekilde yansıtıyor. Fakat önem oluşturmaya sebep. Belki de hataları düzeltmeye vakt bulamadılar ve nasolsa gece bir şey görünmez mantığıyla oyunu gece oyunu yapmak daha kolay geldi. Bazen kapamalarda kaybolmalar, tepeyi aşkıktan sonra görmeyi gereken modeller görme bu hatalardan bazıları. Arabalarda fazla poligon kullanılmamış. Yine de çok kötü gözüküyor. Sık ve lens flare efekti için özeler olarak karşılaştığı belirtilüyor. Zaten iyide olmuş.

Sesler konusunda normal bir yarış oyunundan farklı değil. Klasik motor sesi ne iyi ne kötü. Zaten oyunu oynayacak olursanız müzikleri açıp oynamanızı tavsiye ederim. Oyunun en iyi olduğu konu müzik. Müzikler çok

Onur Bayram

### LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

Çok fazla bug var. Yine de lens flare efekti ne diye soran arkadaşlarımız bu oyun üzerinde anlatım yapabildiniz.

#### Ses ve Müzik

Sesler idare eder. Fakat oyunun bütün olası müzikleri. Müzikler oluncaya kadar kaptırıyor. Bir de olmasa.

#### Oynanabilirlik

Şimdi hakkını vermek lazım oynanıyor. Kontrolleri zor. Grafikler bug'lı. Harita geçişleri araba çarpışmaları.

#### Atmosfer

378 Arat, 381 Okuyan, 382 Gerekli gazlar. Yani hiç de çekici olmayan, 5 dakikadan sonra sıkıcı bir oyun.

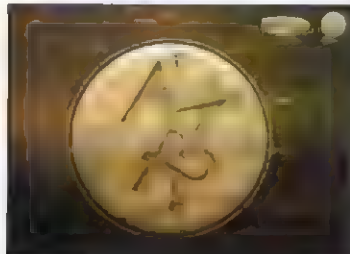
**52**

### LEVEL Notu

#### Alternatif

#### Outlaw Racers

**52**







# DARK REIGN 2

Çatışmanın tam ortasında geçireceğiniz dakikalar...

Dağıtım: Activision

Yapım: Pandemic Studios

Tür: RTS

Bilgi için: [www.activision.com](http://www.activision.com)

**H**atırlayan aranız vardır bundan 3 sene önce, real time strateji oyunlarının bilgisayar dünyasını kasıp kavurmaya başlamıştı. Command & Conquer ile başlayan RTS sevdası firmaların bu türde çıkardığı diğer oyunlara devam ediyordu. Biz zard bu konuda atak yaparak Warcraft'i çıkardı. Bu iki oyun serisi arasında sürüp giden savaşa farklı firmaların oyunları da katılıyordu. Bu oyunlardan bir olan Dark Reign Activision'un çıkardığı

can sonra ikinci oyun da şu sıralar artık herdeyse şart olan bir 3D motora sahip. Dark Reign 2'nin yine kısa zaman önce çıkan aynı türdeki Ground Control'un hemen arkasından oyunseverlerin beğenmesine sunulması piyasanın kızışacağına işaret.

O oldukça sade ve kasık sayılabilecek bir konuyla, campaign game bölümünde karşımıza çıkıyor. 26 yüzyılda nüfus patlaması ve ekolojik sorunlarla meşgul olan dünyada emperyalizm ile özgürlüğün

tarafından Sprawier'ların öze liğ dünyanın o zamanki toksik atmosferine teknolojik olarak karşılık koymayıp onun yerine adapte olmuş olmaları. Bu yüzden biraz daha değişik görünüyorlar. Yani biraz yeşil. Sokak çetelerinden ve alt kesimden insanları kurduğuna bir grup ve özgürleşme savunuyorlar.

İDA ikinci ise teknolojik açıdan Sprawier'lerden daha gelişmiş. Son teknoloji ürünü silahları ve robotları kullanıyorlar. Üst kesim

## Her bulaşıkta...

Campaign bölümlerindeki görevler herhangi bir RTS oyunundan farklı değil. Şunu yönet, bunu koru, hayatta kal tarzı görevler çok da eğlenceli değil. Fakat yine de campaign bölümlerini oynamak istiyorsanız her taktik 10 tane olmak üzere 20 görev sizi bekliyor. Oyunun training bölümü o madrigi ilk birkaç campaign bölümü bu şekilde tasarlanmıştır. Bölümler atladıkça daha gelişmiş unitler yapılabiliyorsunuz ve bu şekilde oyunun gidişatını öğreniyorsunuz.

Asli eğlencenin farklı senaryoardan çıkıp da oyunu birkaç insana karşı oynatırken varıyorsunuz. Senaryolar oynarken karşınıza çıkan AI cansızdır. Oyunun farklı zorluk seviyeleri arasında pek bir fark gördüğümü söyleyemeyeceğim. Kendi yönettiğiniz askerlerin AI'lerinde de sorunlar var. Örneğin askerleri istediğiniz gibi bir arada tutmak oldukça zor. Bir yere girmeleri için bir grup unitiye emir verdiğinizde dağılmaya başlıyorlar. Unitenin yön bulmaları oldukça zor. Öndeki askerlerden biri durursa arkadan gelenlerin hepsi Boğazcı Köprüsü Trafikçi gibi duruyor.

Tabii AI'nin iyi yönetilebilir de yok değil. Motora iyi bir görev komuta mekanizması eklenmiş. Askerlerin zihin herdeyse kişiliğin belirleyebileceğiniz bir menü var. Bu menüden bir veya birden çok unitenin defansif mi ofansif mi olacağını, yere alırsanız savaşırmaya devam mı edeceklerini yoksa gen mi çekileceklerini belirleyebiliyorsunuz. Tüm bu iyi ve kötü yanlara alışmak diğer RTS'lere göre biraz zaman alıyor.

Arayüz detaylı tasarlanmış. Ekranı gereken herşey bulabiliriz. Fakat biraz karışık olduğunu da eklemek lazım. Öğrenme sürecinde zorlandıktan sonra alışınca sorununuz kalmaz. Yatacağı.

## Kendini gösterir.

Muhtemelen veya campaign oynama dışında oyuna eklenen instant action modu bilgisayara karşı



real time strateji türünde bir oyundu. Baş çeken iki oyun arasında kaybolan önce oyunun aksine Dark Reign bir şekilde dakikaları üzerine çekmişti. Oynanabilirliği yüksek olan oyun zamanının diğer 2D grafikli RTS'leriyle karşılaştırınca görüntü açısından da daha temiz ve kaliteli grafiklere sahipti. Oyun piyasaya sürülmesinden sonra çıkan ek görev paketleriyle beraber oldukça uzun süre bu tür meraklarını meşgul etmiş ve ses getirmişti.

## Yeşil ışığın gücü...

3 sene sonra Activision, seriyi kaldığı yerden devam etti ve oldukça ciddi bir şekilde Dark Reign 2'yi piyasaya sürdü. Sistem olarak ilk oyundan çok fazla farklı olmayan Dark Reign 2, aslında devrimci grafiklerde yaptığı açığa çıkarıyor. İlk oyunun rakiplerine karşı grafik üstünlüğü sağlamanın

savaşı boy göstermektedir. Son teknoloji ile donatılmış bir çeşit polis kuvveti sayılabilecek olan Detention Authority (DA) dünyayı bulundugu kötü durumdan kurtarmak için asi grup Sprawier'lara karşı savaşıyor. Bu savaşın

tabakadan gelmiş insanlarla oluşturulmuş bir ilk için hem sosyal açıdan hem de biyolojik açıdan farklı olması oyundaki çeşitliliği arttırmış. Boyutları uygu olacak strateji ve kombinasyon sayısı da artmış.







stedığınız haritada istediğiniz kuralarla oynayabilmeyi sağlıyor. Bu kurallardan en çok dikkat çekenler spy tarzı bazı unitelerin yapimini kısıtlamak veya pozisyon limitini standart olan 150'den 250'ye veya 1000'e ayarlayabilmek. Ama tavsiyem 250 bile yapmamak çünkü oyun bu durumda diğer seçeneklerdeki kadar zevkli olmuyor.

Yapımcı firma Pandemic oyunun genel olarak oynanışının sis-

kaymaksızın kalabalırsınız. Kaynaklar kendini yeniliyor. Fakat çok yavaş yenilendikleri için çoğunlukla oyunun hızına ayak uyduramıyorlar. İstedığınız yere bina yapabilmemiz bir haritada belki 10 farklı yerde bulunmanız sağlıyor. Bu şekilde savaşlar daha karışık oluyor ve her taraftan herkesin ordusu bir yerde birbiriyle giriyor. Zaten bu sistem campaign bölümleri için değil multiplay oyunları için daha uygun.

#### Yakalayın...

Bu sağlam sistemi destekleyen grafiklerden bahsedecek olursam, oyunun en büyük getirisinin grafik motoru olduğunu söyleyebiliriz. Bu motorda tamamen serbest olduğunuz bir dünya içinde istediğiniz gibi gezinebilirsiniz. Kamera açışını istediğiniz gibi değiştirmek elinizde. Oyun alanına 0 dereceden 90 dereceye kadar istediğiniz açıda ve istediğiniz yonde bakabilmemiz mümkün. İsterseniz oyunu first-person moduna çevirip orduların içinden çatışmaları izleyebilirsiniz. İsterseniz de uzaktan savaş alanındaki sıran ve patlama efektlerine bakabilirsiniz. Bu motorun doku ve efektlerden oluşuyor. Patlamalar ve silahların kendine has efektleri oldukça etkileyici. Haritalardaki ortamların iyi çizilmiş olmasına ek olarak haritalardaki su yansıması da oldukça başarılı. Grafiklerde ilgili ayarları ya paileceğiniz menü ayrıntılı yapılmış. Yüksek çözünürlüklere istediğiniz detaylarda çikabiliyor. Günümüzün orta sınıf bir oyun olmak nasıtlanmadan bu iyi grafikleri görebiliriz.

#### Yeşil ışığı!

Çok fazla özenilmemiş sesler orta seviyeyi geçmiyor. Ses açısından diğer RTS'lerden farkı yok.

Fakat briefinglerdeki ve demolarındaki ses efektleri ve diyaloglar özenilerek hazırlanmış. Müzik çoğu yerde anlamsız kaçıyor. Atmosfere uygun değil. Halbuki bu kadar fazla action yükü bir oyunun daha iyi müziklerle süslenmesi gerekirdi.

Multiplayer modunda bütün protokollerde 32 kişiye kadar destekliyor. İnternet üzerinden de oyunun ilgili sisteminde oynayabilirsiniz.

Dark Reign 2'yi bir StarCraft'tansa Command&Conquer'a daha çok benzettim. "Damage sistemi" benim pek hoşuma gitmeyen bir şekilde C&C'ye benziyor. Çok fazla detaylandırılmamış ve kimin kime ne kadar vurduğunun farkında olmuyorsunuz. Sadece kosedan büyük bir alet geldi mi sizde de çok fazla işe yarayan ünite yoksa ortamdan kaçışın yolu aramaya başlıyorsunuz. Bu grafik ve oyun sisteminin bir damage sistemi ile birleşmek benden kaçınılmaz, zor bir oyun ortaya çıkarırdı. Fakat aramızda çok fazla C&C hayranı olduğunu da göz önüne almak lazım. Dark Reign 2'nin bu tip damage sisteminin çok fazla rahatsız olmayacak arkadaşlar için kesinlikle iste basına alınması gerektiğini belirtmek isterim.

Onur Bayram



temini biraz değiştirmiş ve bence oldukça iyi olmuş. Önceki RTS'lerden bildiğimiz gerekli kaynakları toplama grafiksel olarak C&C'den hatırladığımız Harvester'a oldukça benziyor ama sistemi olarak çok farklı. Oyndaki kaynakları toplamak oldukça çabuk gerçekleşiyor. Yani ilk rusu gelene kadar belki bir grup kaynağı toplamış bile olabilirsiniz. Çabuk kaynak toplayıp daha sonradan bu kaynakları kullanırken haritaya hemen yayılmak zorunda kalıyorsunuz. Yoksa bir süre sonra

Sistemdeki diğer bir yenilik de bina ve ünite gelişiminde. Binanın upgrade olabilmemesi önceki birkaç bu tür oyundan tanıyoruz. Binanın ilk levellerinde üretebilecekler, uniteler yavaş ve düşük günde sahipler. Bununla paralel olarak da daha az kaynağa ihtiyaç duyuyorlar. Bu yüzden başlarda çok fazla kaynak bulmak kolay değil. Oyunun popülasyonunun da standart olarak 150 konması sistemin bir diğer parçası. Böylece her şey multiplay bir RTS oyunu için yerli yerine oturuyor.

LEVEL KARNESİ

Grafikler
3D motoru oldukça etkileyici. Oyunu her açıdan izleyebilmek ve istediğinizde çatışmaların ortasına dalaabilmek çok eğlenceli.
Ses ve Müzik
Seslerin ne zaman ve ne de yeri birşeyler getiriyor. Fakat müzikleri kapatırsanız kesinlikle daha eğlenceli oynarsınız.
Oynanabilirlik
Oyunun gerek sistemi gerek grafik motoru gerekse AI motoruna alışmak biraz zaman alabilir.
Atmosfer
Grafikler kesinlikle atmosferi sağlıyor. Sesler pozmayor. Fakat müziklerle uğraşmayın.

LEVEL Notu

88







# SIMCITY 3000 WORLD EDITION

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat Türkiye Distribütörü: Aral İthalat Tür: Strateji Web: www.simcity.com

YAPIM: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: Strateji

Web: www.simcity.com

**H**er güzel şeyin bir sonu vardır derlerdi. Ben de inanırdım. Ama artık emin değilim, özellikle de bazı oyunlar söz konusu olduğunda. SimCity denen şeyle ne zaman tanıştığımı asla hatırlayamayablrdım, neyse ki birer böyle şeylerin arşivini tutuyor. Güvenilir kaynaklardan ilk ve en orijinal SimCity'nin 1989 yılında çıktığını öğrenince gözlerim kır pıştırdı. Kısa bir zaman yolculuğuna çıkmış buldum kendimi. (Am ga vardı o zamanlarda Cem). Ama her zaman olduğu gibi bu yolculukta hangi anlara karışıldığımı sızılgılandırmez. Her neyse, oyun ilk çıktığında ne bir şehir Plancısı adayıldım, ne de aklımdan böyle bir meslek geçiyordu. (Eğitim sistemimizin çarpıklığına dair uzun bir yazı girebilirdi buraya. Ben de istatistikçi değil doktor olmak istiyordum ama binleri benim doktor değil, statistikçi olmak zorunda olduğumu buyurdu Cem). Sadece meraklı bir oyuncu olarak, dana önce hiç görmediğimiz türden şeyler sunan bu oyunu herkes gibi ben de çok ilginç bulmuştum.

## Ara başlık mı?

(Bu ay bu İkinci Serpil -Cem)

Aradan zaman geçti ama bu arada mutlu bir ticar, başarı kazanan SimCity kendini hiç unutmadı. Uzun süre ortalığı sallayan ilk oyunun ardından eklentiler ve sonra da nihayet SimCity 2000 geldi. İkine göre ciddi bir gelişme vardı bu ikinci oyunda. Ve yine yeni bir oyuna kavuşmuş gibi neşe enmişik. Hikaye uzun ve sıkıcı olabilir ama anlatacağım işte. Ne diyoruz, ben diyeyim üç, siz deyin beş yıl, bir daha sevgi oyunumuzdan haber alamadık. Gerçi Maxis gün aşırı yaptığı açık amaçlarla becek, bitiyor, az kaldı gibi şeyler söyle-

yerek herkesi uzunca bir süre oyaladı ama geçen zaman karşısında bu açıklamalar gittikçe önemini kaybetti ve az kaldı SimCity'yi butunıyla hafızamızdan siliyorduk. Ayrıca geçen yıl lar içinde karşımıza SimCity'nin kadim hatırası unutturacak çok güzel başka oyunlar da çıkınca.. Derken geçen yıl 3000 çıktı, bu ylık bir heyecanla ve artık meslek

duruyor ki sonu olan bir SimCity oynamak fikrini yenik düşüp oyunun kendisinden önce senaryoya girebiliyorsunuz. Çünkü hatırlayacağınız ya da şimdi öğreneceğiniz üzere serinin ikinci oyunu olan SC2000'de var olan ama her nedense sonraki versiyonda ortadan kaybolan bu seçenek bu oyuna çok yakışıyordu ve geri donmesi iyi olmuş. Sim-

ri'nin üstüne doğal felaketler göndermek dışında bir şey yapmıyordunuz. Yani butun Maxis oyunlarından al sık olduğumuz gibi oyunu bitmenin tek ve yeter koşulu sıkılmak ve 'yeter artık' demektir. Söz konusu senaryo yolda ise önceden tamamlanmış bir şehirde oynuyorsunuz ve size verilen bir takım amaçları yerine getirmeye çalışıyorsunuz.

Her senaryoda farklı özelliklere sahip şehirlerle karşılaşacaksınız. Dolayısıyla nedene giden yolda ilerlerken adımlarınızı bu şehrin verilerine göre atmak zorundasınız. Bu da senaryoları birbirinden farklı ve eğlenceli yapıyor. Ustelik böylece SimCity'de bir kez daha zafer sarhoşu olma şansınız var (ya da butun seçmenlerin kaybeden bir belediye başkanı olarak eziliyorsunuz).

Oynayabileceğiniz senaryo sayısı 10 ama kazanabileceğiniz senaryo sayısı biraz daha az. Çünkü bazılarının zorluk derecesi en iddialı oyun

aşkıyla oyunu oynadım ve bunun zamandır Maxis'in ne beklediğini anlamadım. Neyse neyse, sonuç olarak iki aydır da bu yeni oyuna cebeleşiyorum ve hakkında bildiğim ne varsa yazmaya şimdi başlıyorum.

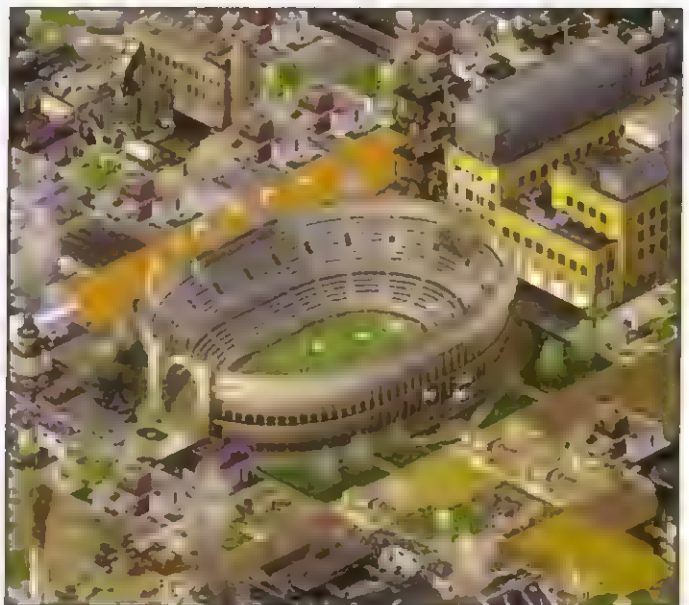
Ne yazık ki SimCity 3000 World Edition geçen yıl SC 3000'le kırılan hayallerinizi tatmırmeye yetecek kadar dayanımlı bir oyun değil. Bunu en baştan söyleyeceğim ve yazıda burada bitecek, öyle mi?

Hayır bayanlar ve baylar ve diğer SimCity severler. Henüz yazı bitmedi ve bu oyun hakkında yazacak bir şeyimiz olmasa iki boş sayfayı ona ayırmazdık.

Butun normal oyunlar gibi SC 3000 World Edition da bir açış menüsüyle başlıyor ama burada hemen bazı şeyler dikkat çekiyor. Menüde karşılaşacağınız "Play Scenario" seçeneği orada öyle vaatkar ve sıradışı

City 3000'de bir şehir yaratıp, düzeni sağladıktan sonra arada sırada aksayan işleri yoluna koymak için küçük düzenlemeler yapmak ve canın sıkıldıkça şehir-

cuların bir e senaryoyu bitirmekte bir devreye hendek atlatmayı tercih etmelerine sebep olacak kadar abartılı. Bu senaryolardan birisi Berlin'deki Utanc Du-





varı üzerine kurmuş. Göreviniz nem bu duvan yıkmak nem Doğu ve Batı Berlin arasındaki ilişkiyi yeniden sağlamak hem de Doğu Berlin'in a yapı sistemini baştan kurmak. Kulağa bile kolay gelmiyor ama bir de oynamayı deneyin. Bunun gibi, dünyanın çeşitli şehirlerindeki gerçeğe uygun çeşitli senaryolarda görev alıp şansınızı deneyebiliyorsunuz. Her zaman için varolan "beğenmediysen kendin yap" seçeneği burada da mevcut. Oldukça basitleştirilmiş bir senaryo editörü yardımıyla bir takım amaçlar belirleyip kendinizi bu işlere adanabiliyorsunuz.

### Sevmiyorum ara başlıkları (Ama okuyucu seviyor - Cem)

Piyasaya "SC3000'in sahip olduğu her şeye ve daha fazlasına sahip olan oyun" olarak tanıtılan World Edition'ın getirdiği bir yenilik de aralarından seçim yapabileceğiniz üç ayrı mimar tarzda

tinmek istemiyorsanız kendi mimari yaklaşımınızı yaratıp tüm bir şehre bunu uygulama şansınız da var. Bu durumda siz muhtemelen sıradan bir oyuncudan çok bir SimCity profesyoneliniz. Gerçi bu oyunda kendi tarzınızı yaratırken profesyonel olmak gerekmiyor. Building Architect denen seçenek yardımıyla, üç boyutlu bir uzay sistemi içinde, istediğiniz formu ve tarzı yaratıyorsunuz. Binaların şekli ortaya çıkınca sıra buna bir takım eklemeler yapmaya geliyor; duvarları hangi renge boyayacağınız, yer kaplama arı, pencere ebat ve şekli, kullandığınız doku ve daha başka "ayrıntıları" belirliyorsunuz. Doğrusu karşınıza o kadar fazla seçenek ve kombinasyon fırsatı çıkacak ki seçim yapmakta zorlanabilirsiniz.

Bunun dışında daha önceden alışık olduğumuz şu "landmark"lar, yani şehrin anıt binası diyebileceğimiz yapılarıdaki seçeneklerde çoğaltılmış, hem de



ekleme olarak adının geçmesi kafa karışıklığı yaratıyor. Zaten bana kalırsa SC3000'de bir eklentiydi ama resmi olarak yeni bir oyun şeklinde çıkmıştı. O yüzden bu konuya hiç kafamı yormuyorum, serinin ilk oyunundan sonra gelen her şeyi birer ekenti paketi olarak kabul edip işin içinden çıkıyorum. Sakıncalı ve biraz da ozensiz bir davranış belki ama ne yapayım, beni de böyle kabul edersiniz. Bunun bir add-on mu yoksa yeni bir oyun mu olduğu noktası sadece size kâğıt patlayacağının hesabını yaparken önemli olabilir ki o da şöyle açıklığa kavuşuyor. Eğer elinizde orijinal SimCity 3000'in varsa gidip www.simcity.com'dan oyununuzu World Edition'a yükseltiyorsunuz. Ama eğer önceki oyuna sahip değilseniz yeni bir başlangıç yaparak en yakın bayinizden ısrarla World Edition'ı istiyorsunuz ve taklitlerinden sakınıyorsunuz. Sonuçta SC3000'in bütün opsiyonlarının aynen korunduğu ama sınırlarının genişletildiği bir oyunla karşı karşıya olduğumuz için iki durumda da hiçbir şey kaçırmış olmuyorsunuz. Eh, isterseñiz SimCity 3000'in z kupon karşılığı bile alabilir sonra da onu World Edition yaparsınız ama kupon olayına bu yazıda girmeyelim.

### Lay lay lom (Ve ben de seviyorum - Cem)

Galiba artık yeni bir SimCity'den bekleyebilecek erimizin sonuna gelmiş bulunuyoruz. Bundan böyle (aslında SC2000'den bu yana) bu oyun yeni bir şekil almayacak gibi gör-

ünüyor. Ancak varolanların geliştirilmesi, çeşitlendirilmesi ve kolaylaştırılması her zaman mümkün. SimCity 3000 World Edition'ında da şte bu yapılmış. Oyunun kendisinde hiçbir değişiklik olmayabilir ama "daha fazla SimCity" diyenler için şimdilik bundan iyisini beklemek haksızlık olur. Yeni bir SimCity isteyenler çinse yazının başında hatırladığımız "her güzel şeyin bir sonu vardır" septaması hala geçerli. (Serpi aslında bir şehir bölge planlamacısı ve sırf sevmiyor diye, yazılara ara başlık atmadığı gibi, şehirlere de park, bahçe, dinlenme alanı faan koymadığını düşünebiliyor musunuz? Ben düşünüyorum... - Cem)

Serpil Ulutürk



oynama fırsatı vermesi. Bir tanesi Avrupa diğeri Japon mimarisinin izlerini taşıyan bir de standart modern şehir görüntüsüne sahip üç değişik tarzda şehir kurma şansınız var. Ücünde de aynı şeyleri yaparsanız bile ortaya çıkan görüntü çok farklı olabiliyor, ki bence bunu deneyin. Hem bunun için üç defa aynı şehri yaratmanız gerekiyor. Tek yapmanız gereken, şehriniz herhangi bir tarzda yarattıktan sonra uygun düğmeye tıklamak. Butun bu çeşitliliğe rağmen size verilenle ye-

ciddi şekilde çoğaltılmış. Aslında ben bu landmark musrifliğine başından beri karşıyım ve daha fazlasını görmek beni pek heyecanlandırdı sayılmaz ama sizin içinizi çekiyorsa bunu da World Edition'ın artı nanesine ekleyverin.

World Edition'ın bir eklentisi mi yoksa yeni bir oyun mu olduğu konusuna hala bir açıklık getirmediğimin farkındayım. Bunun sebebi aynı belirsizliğin Max's de de var olması. Bir taraftan yeni bir oyundan bahsederken bir taraftan da SC3000'e yapılan bir

**Grafikler**  
Oyunun grafiklerini beğenmiyorsanız, grafikleri geliştirebilirsiniz. Bu grafikleri beğenmiyorsanız, grafikleri geliştirebilirsiniz.

**Ses ve Müzik**  
Diyelim ki sesleri beğenmiyorsunuz. Sesleri geliştirebilirsiniz. Sesleri geliştirebilirsiniz.

**Oynanabilirlik**  
Çok fazla seçenek ve yapılmış bir oyun. Oyunu oynamak için, sadece oynamak istediğiniz oyunu seçebilirsiniz.

**Atmosfer**  
Atmosferi geliştirebilirsiniz. Atmosferi geliştirebilirsiniz.

**LEVEL Notu** **84**

**Alternatif**  
**Sim City 3000**



# METAL FATIGUE

Savaş robotları. Tıvı bir film değil ama eğlenceli bir oyun.

Yapım/dağıtım: Psygnosis

Tür: RTS

Bilgi için: [www.metal fatigue.com](http://www.metal fatigue.com)

**S**avaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.



insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.



insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

## Three Brothers

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.

## COMBAT ROBOTS

insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır. Etiler ve savaşta kimin kazanacağı ve savaşta bitişleri, insanlık tarihi boyunca düşünülmesi gereken konulardır.







ğ ni düşünerek oyuna ön yargıyla yaklaşmak hatalı bir davranış olacaktır. Dark Reign'den çok farklı olarak Metal Fatigue, Combots olarak isimlendirilmiş robotların üzerine kurulu bir oyun ki bu robotların özel dış konfigure edilebilir omaları. İlk köşkte ve ayaklar olmak üzere dört ayrı bölgeye ayrılan robotların ayrıca bir de komuta personel bu yapıyor ve tüm bu parçaların istediğiniz gibi değiştirip amaçlarınızı göre değişik robotlar yaratmanız mümkün olabiliyor. Bir örnek durumla açıklamaya çalışalım. Oyuna başladığınızda elinizdeki Combots teknolojisine sadece bir ceset robot üretebiliyorsunuz. Ya da hadi iki olsun. Combots'unuzu bir kılıcı ile, bir de normal el takabiliyorsunuz çünkü... Ya da ilk normal el veya iki kılıcı... Daha sımdan üç oldu cesetler. Buna bir de düşmandan ele geçirdiğiniz teknoloji eklenince, yapabileceğiniz combot çeşitlerinin sayısı yazılır geçiyor. Örneğin, bir combot'unuz düşman combot'unu yenip, parçalarıyla ondan geriye kalan bir kolu alıp research edebilirsiniz böylece o ana kadar sizde olmayan enerji, kanlı kolları üretmeye başlayabiliyorsunuz. İşte oyunun, oyuncuyu vuran kısım bu rada yatıyor. Oyunu oynarken değişik combot'lar yaratmak için

icinizde yanıp tutuşan derin arzuyu bastıramıyor, dizginleyemiyor ve sonunda da bir oyunun kolisi haline geçebiliyorsunuz.

### Görev Bilinci Yüksek Bir Nesil

Oyunun tek çekici yanı elbette ki robot üretmekten kaynaklanmıyor. Oyundaki 3 farklı ırkın her bir için ayrı bir kampanya var ve her kampanya ayrı bir oyun o arası kabu edilebilir. Elbette bu kampanyaların kolaydan zora doğru sıralandığını da belirtelim. Ancak tüm kampanyaların ortak yanı, verilen görevlerin arka planda iyi bir senaryo ile desteklenmiş olması. Eğer İngilizce'niz varsa, her görevden önce tutulan raporları ve öğar okuyabilir ve oyunun içine daha fazla çekildiğinizi hissedebilirsiniz.

Oyunu çekici yapan unsurlar arasında karakter gelişimine de önem vermiş olmasının da saymamız gerekiyor. Oyundaki tüm birimleriniz hatta binalarınız birle görevler sonunda elde ettiğiniz tecrübe puanının dağıtılması yoluyla daha etkili (yani kulanışlı ve yararlı) hale geliyorlar. Ancak zinahtar elementimiz Combattanınız kullanan ekipler. Her kampanyada, belli bir ekibi ve dolayısıyla onun içinde olduğu Combattanınızı korumanız gere-

kiyor çünkü senaryo bu ekibi üzerine kurduğundan, ekibin kaybı ile oyunun kaybı aynı anlamda gelebiliyor (hatta "bilmiyor" fazla geliyor diye im şuna).

Gelelim Eksiklere

Metal Fatigue'de, yapılmak istenenin, Real Time Strateji'nin kulanışlı omurgası içinde orijinal ve ilgi çekici bir oyun olduğu anlaşılıyor. Ancak, daha oyun yüklenir yüklenmez grafiklerin biraz basit kaldığı gözle karşılaşıyor. Dergideki pek çok editörün oyuna daha ırk bakışında



senarinin adını şu anda hatırlayamadığımız stratejiyi (gibi) çok farklı olduğunu hatırlatmamın da bir lüzum haline geldiğini hissediyorum. Önceki oyunların aksine, bu oyunda kazanmak için, robotlar nizin dışındaki biriminizi de etkin biçimde kulanmanız gerekliliği ve kaynak toplayıp us yönetme opsiyonu, DRSS oyunlarına (Dev Robot Savaşı Stratejileri) (Tamamı Jydur



Dark Reign'in yanında hiç şans yok demesinin ardında da bu "ırk bakış" yatıyordu. Ancak, oyunun kamera açılarını kontrol etmesinin çok basit olması ve grafiklerdek Dark Reign'e göre basitliğin oyunun çekiciliği yanında kaybolması, onu oynamaya değer bir oyun yapıyor. Ayrıca, oyun alanının sadece bir yüzeyle sınırlı olmadığını, yer altı ve yörünge haritalarının da savaşın her anında oyuncunun kontrolünde olduğunu hatırlamak ve Metal Fatigue'ye, bize sunduğu farklı stratejik/taktik olanaklar nedeniyle saygı duymak gerektiği. Mad Dog'un bu ay askere gittimisi olduğu için tek kelime yazmamış olduğum, Sinan'ın da kendisine bir e-mail yapabilmis olmasına rağmen gönderdiğimiz hiçbir mail'e cevap vermediği kadar gerçektir. A birin vurduğuna göre... B, gelsinler, kim kimin sırtında meşe odunu kır yormuş, görüşücez.)

Oyun hakkındaki son yorumumun ise, alıp oynamanız yönünde bir tavsiye olacağı tanımlan edebilirsiniz. Sanırım Dev Savaş robotları hakkında yapılan önceki stratejilerden (Mech Commander veya Earth Siege

dumlu) yeni bir heyecan katıyor. Şüphesiz yer vermeden oynayıp nizi utfen.

Cem Şancı

### LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

3 Boyutlu ama detay seviyesi düşük grafikler hız konusunda yardımcı olsa da görünüm olarak çok büyük vaatlerde bulunmuyor

#### Ses ve Müzik

Dev Savaşların yurması kadar savaşmalarında ilgili sesler çıkarması sebep oluyor. Ama seslerin daha iyi olması kesinlikle "gerekli"

#### Oynanabilirlik

İste istenilen bir oyun değil. Ancak, oyunun, kulanışlı gerek olmadan oyunu kaptırmak, yavaş

#### Atmosfer

Atmosferi... Atmosferi... Atmosferi... Atmosferi...

## 74

### LEVEL Notu

LEVEL Notu





# F1 WORLD GRAND PRIX

Mevsimi de gelmişti zaten. Yepyeni?? Bir F1 simülasyonu.

Yapım: Eidos Interactive

Tür: F1 Yarış Simülasyonu

Web: [www.eidosinteractive.co.uk](http://www.eidosinteractive.co.uk)

**F**arkında mısınız bilmiyorum ama şu meşhur deyişle geçenli Türkiye'nin leğışen yüzlerinden birisini de özellikle genç neslin Formula 1 yarışlarına duyduğu ilgi oluşturmuyor. Mevcut alakanın oluşmasını da bilgisayarların, yani internet

%1'lik nareket alanında atacakları adımlar a avantaj sağlamak durumundalar. Sozu edilen zaman zarfındaki değışim elbette oyun dünyasına da yansdı. Laf gevelemeden söyleyeyim. Bu kadar yarış oyunu içersinde diğerlerinin önüne geçecek özellikler ba-

sında yarışıyorsunuz. Bu a andak başanın o çüşü 1999 yarışları n da elde edilen sonuçlara benzer derecelerle şampiyonayı sonlan dirabilmek olabilir mesela.

Elbette F1WGP, öncece rakiplerinden uzun uzadıya farklı bir profil çizmiyor. 11 F1 takımı içeri-

orjinaler ne tastamam uyuyor. Oynanış sırasındaki gerçekçilik ve detay seviyesi arcade ve simülasyon arasında yapılacak geçişlerle şekilleniyor. Arcade modunda yol tutuşu daha kuvvetli. Bu sayede virajları spinsiz dönebilir ve frenlerde tekerlek kilitlenme er-



ve yarış oyunlarının nı payı ne kadardır bilmez ama son dönem de özellikle de şu bir iki yıl periyotta her ne olduysa oldu neticesinde F1 televizyondaki futbol dktasını çaktırmadan rahatsız etmekte. Artık bir kısım medya yarış sonuçlarına genişçe yer ayırıyor, dahası yarışları canlı olarak izenebiliyor. Ayrıca bir diğer meşhur (ve sinir bozucu deyişle) yardımcı insanı, kendi tasarımı web sayfalarında yarışlarla ilgili güncel bilgi sunma gayretinde.

Hatırlanacağı gibi 80'lerin sonu ve 90'ların başında F1 pek çok talihsiz kazayla anılır olmuştu. Neyse ki FIA mudahalesiyle bu tip o umu kazalar hız kesti. Yeni düzenlemeler doğrultusunda tasarımcılar yarış araçlarını %99'a varan oranlarda aynı yapmak zorunda kaldılar. Bundan sonra Formula 1 takımı sürücüleri ve mühendisleri şampiyonlukları

ındırması gereken oyun sanki bu gerçek dikkate alınmadan hazırlanmış izlenimi yaratıyor.

sında mücadele etmiş her iki pilotla da sürdürebilirsiniz. Unlu simler dışında profile seçeneği sayesinde

nin önüne geçebilirsiniz. Ayrıca çarpışmalarda daha az hasar meydana gelecektir. Yapay zekanın en belirgin olduğu noktalardan biri burası. Bazen oyunu zorlaştıran, bazen de tolerans gösteren rakipleriniz özde her zaman dışarıya göre gayretli çin de. Otomatik vites, yol çizgis ve fren gibi yardımcı araçları yarışları daha da kolaylaştırmak mümkün.

Simülasyon modu araçlarına ince ayar çekip en iyi performans peşinde koşan iddialı oyuncular için. Oyunun tadı tuzu burada. Yol tutuş azalır, hasar artar ve rakipler acımasızlaşır. F1WGP'nin senaryo modu en fazla heyecan duyduğunuz yarışları yeniden oynamak ve arkadaşlarınızla takas etmek için.

Kabul. Tüm bunlar zaten tüm F1 yarışlarında olan özellikler. Oysa iş direksiyon başına geçme



## Hep aynı nakarat

Eidos firması tarafından geliştirilen F1 World Grand Prix, 1999 FIA Formula 1 Dünya Şampiyonası verileri esas alınarak düzenlenmiş. Yarışları boyunca şampiyonanın orijinal takımları ve sürücüleriyle birlikte en yüksek gerçekçilikte sürüş tekniğini çerçeve

de değişik karakterler yaratıp farklı pistlerde hangi özelliklerle yarışacağınızı önceden belirleyebilirsiniz. Her profilin en iyi performansından tutun hangi pisti hangi kameradan izlediğinize kadar olan tüm bilgiler burada kayıtlı tutuluyor.

Şampiyonanın 16 yarış pisti

# F1 WORLD GRAND PRIX 2000









# TIME MACHINE

"Do you really believe that that machine has travelled into time?" - the medical man (H. G. Wells' Time Machine)

Yapım: Cryo

Tür: Adventure

Web: [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

**S**u kuşku götürmez bir gerçektir ki bir zamanlar tamamen rüyalarda ve fantezilerde var olma ihtimali olan hayaller bugün elinizin altında masanın üstünde ya da cebinizin için dedir. Tarhin istisnasız kendini tekrar edici göz önünde bu undurulduğunda, geçen ay zlediğiniz bilimkurgu filmi, arkadaşlarınızla konuşup espri yaptığınız fantastikler, ya da bu yazının konusu olan oyun bir şekilde bir zamanda gerçek eşecektir. Yarın ya da, gelecek yüzyıl arasında büyük farklar yok, önemli olan bilimkurgu sözcüğünün kinci kısmının

basit bir 'bekleme' sürecinden başka bir şey ima etmediği gerçeğini farketmiş olmanızdır. Zaten dünyanın ve zamanın gizli sahpleri

herkesin büyük alay konusu yaptığı hayalleri eninde de tuttuğunuz dergi, kadedar gerçek olabileceğini bilenlerdir. Buna karşı çıkan ve kabul etmeyen basit zekalar ise maalesef gezegenimizi büyük ölçüde kaplamışlardır. Ama unutmayın ki, basit zekalar her zaman hak olmamslardır. Onlar daha önce insan arın uçmaya çağını söylemişler, yeryüzünü de tamamen iki boyutlu gezmislerdir.

Demem odur ki, sevgili okuyucular, eğer bir zamanlar uçucu boyutta gezmek, delilik, sacmaık, gerizekalılık olarak algılanıyorsa, kimse şu anda dor duncu boyuttaki bir yocuğa asla fantezi gozuyle bakamaz.

Bu konuda daha fazla konuşmak isterseniz

her zaman mistik konuları olaylardan hoşlanan ve bu konuda her seferinde çok başarılı adventure'lar yapan ve benim de çok takdir ettiğim Cryo'nun Time Machine güzel bir bilgi sayar oyunu şaheser yapmasına yetti de arttı bile.

Cryo bu konuda yine her zamanı tizliğine çışmış ve he al olsun bir kere daha en yadventure firması olduğunu kabul ettirmiş. Bu Fransızlar da çok oluyor qibi geyikler bir kenara bırakalım da (hele bırakma da gör o zaman Cem) oyunun gerçek orijini Time Machine den ne fark var ona bakalım ... Hımm, aslına bakarsanız ismi ve

oyunun geçtiği zaman narininde herşey farklı, nem de çok farklı. Cryo baştan sona kendi fantezisini gerçekleştirmiş. Ama kesinlikle benim gerçekşmes zor bulduğum bir kaç şey dışında

çok başarılı bir senaryo kurmuş (mesela o kadar yıl sonra hala İngilizce konuşulması fantastiklikten çok sacma geliyor bana, gerç başka türlü de oynamamız zor olurdu, o konuda da haklılar) üstelik oyundaki karakterin de bunun içine bu masını düşünmüşler (ve bu da çok hoşuma gitti) (ehe, bu arada yeni iç çarantez açma rekorunun sahibiyile tanışın (Unanım bu rekor denemelerini uzatmazsın Gökhan-Cem)))

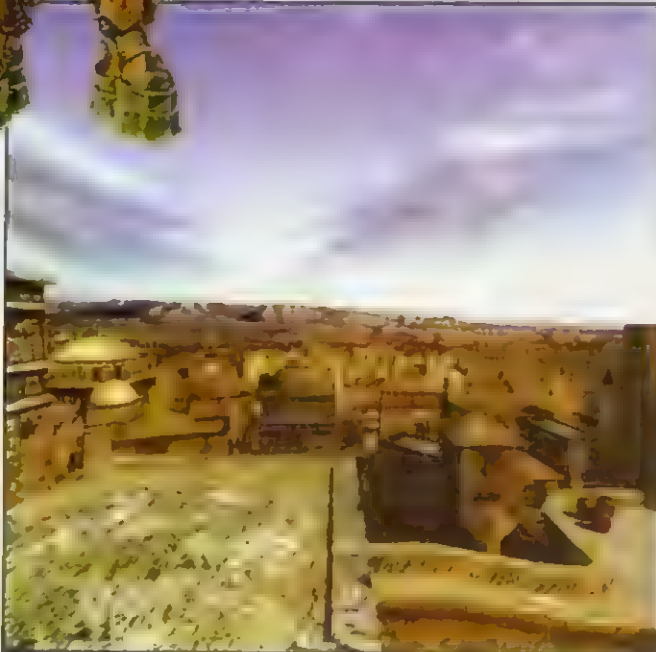
Çok kısaca HG Wells'in romanından bahsederek sevgi zaman yolumuz kendi icat ettiğimiz zaman makinesiyle 19 yüzyılın son yıllarından şöyle bir 80270 yılına doğru minik bir gezintiye çıkar ve artık insanların ve çok zeki hiç bir canlıların yaşamadığı, Elo leen ve Morlock'ların olduğu bir dünyaya varır. Buradaki dünya mükemmeye yakın olduğu, yanlış giden bir şey ve değışim olmadı ve çok az tehlike olduğu için zeka ve düşünce çok fazla gelişmemiştir. Hatta bu dünyada dışı ve erkek de yoktur. Çünkü dş ve erkek arasındaki fark, ve beraber bir araya gelip biriktetik oluşturma, birbirlerini tamamlama ve evlilik gibi kavram

ema mden bu konudaki her varsayım, teori veya fikir üzerine konuşabiliriz beklerim.

Şimdi sevgili Leve halkı, izinle, benim uzun bir süredir beklediğim ve nihayetinde günümüz zamanına ayak basmış olan Cryo'nun son şaheseri, bu ayın adventure'i Time Machine'den bahsetmek istiyorum.

## Kayıp Zamanın Gücü Adına!

Time Machine bundan yaklaşık bir yüzyıl önce bilimkurgu yazarlarının babalarından H.G.Wells tarafından edebiyat dünyasına sunuldu. Kitabın ikizelliği var. İlk film yapıacak günümüzde bile okunmaya devam edecek, hatta gördüğünüz gibi oyunu bir yapıacak (hoş aslında o kadar da kitapta ıgış yok ama k kadar başarılı yazılmış ve iyi kurgulanmış olması iknes de tarihteki ilk "zaman yocuğu" çış taşıyan yazısal eser olması. Dolayısıyla tüm bu özellikler,





ar güç ve savaşın olduğu dönemlere ait kavramlardır. Bu dünyada hiç bir şeye gerek yoktur.

Cryo nu oyununda ise adamımızın yola çıktığı ve vardığı zamanlar aşağı yukarı aynı, ama vardığı dünya çok farklı. Yine çok başarılı ve farklı bir senaryo, ama biraz tıdnık bir arkaplan.

### Zamanın Sonsuz Derinliği Namına!

Bu dünya ortacağ Mısır'ına çok benzeyen insanların olduğu, İngilizce konuşulan bir dünya. Yola çıkan adamımız bu dünyaya vardığı anda, zaman makinesini kaybolur. Bunun üzerine zaman makinesini bulmak ve eve dönmek için bu ilginç ve bir o kadar da gizemli dünyayı keşfe çıkar. Bu dünyada öncelikle bizim dünyamız gibi kıtalar, ülkeler ve okyanuslar yoktur. Burası tamamı tek bir kara parçası olan ve çevresi suyla çevrili tam ortasında da "sonsuzluk denizi" olan bir gezegendir. Tek yer eş mi yer o an "kumsaati şehir" esk arap şehirlerine benzemektedir. Şehirde olan "hafza tapınağı"nda gezegenin en büyük zaman büyücüleri'nden (chronomancer) Vel Subek yaşamaktadır. Onun haricinde büyük çolu geçerseniz Shekandarların Tapınağı'na ulaşabilirsiniz. Burada ise şehrin sakinleri, ve tüm zaman büyücülerinin efendisi Tetradon Logor Shar yaşamaktadır. Bu gezegendeki

tüm insanlar Zaman Tanrısı Chronos'a tapmaktadır. Zamanı kontrol eden bu Tanrı zaman zaman gezegene bir tür hafza dalgaş yollamaktadır. Bu da bütün gezegeni kaplayarak gezegende o an zaman büyücüleri, kutsa koruyucuları ve nautilus kristalleri taşıyanlar haricinde herkesin hafızasını tamamen silmekte ve yaşımlı birden değiştirmektedir. Oyun içerisinde de ara ara fast replay'izim z bu çok orijinal fikirli enerjili de galari bir anda yaşımlı değiştirecek ve çocuk, gençlik, yaşlılık olmak üzere bir insanın tüm evrelerini oynamamızı sağlayacaktır.

Oyunumuzun genel olarak konusunu böyle, ayrıntıların şehrin

### Son Zamanına!

Oyunun grafik yapısı da benzerlerinden biraz farklı. İlk olarak Aone in the Dark gibi oyunlarda ortaya çıkmış oyunun belli yerlerine yerleştirilen ve oraya yaklaşıldığında o kameradan göstermeye başlayan kamera sistemine dinamik kamera sistemi birleştirilmiş. Yani bir ekranda ilerledikçe aynı bir action oyunundaki gibi kamera sizi bir süre takip ediyor ve belirli yerden sonra değişerek bambaşka bir kameradan gösteriyor. Sadece karakterlerin ve objelerin renderlandığı, her yerin zengin 3D grafiklerle dolu olduğu bir ortama çok yakışmış, başarılı bir seçim.

Oyunun göze batan diğer önemli bir özelliği yapay zekası. Cryo'daki arkadaşlar moron robot gibi bir şehir yapmaktan

sağda gerçek yaşayan bir şehir yapmaya karar vermişler, bunun için de epey uğraşmışlar anlaşılan. Şehirde gezerken, hep şehir halkının bir şeyler yaptığını görürceksiniz, kimse bir yerde kazık gibi siz beklemiyor yani. Kim çalışıyor, kimi birbirine konuşuyor, kimi bir şeyler satıyor. Tavsan, sınıp karışımı hayvanlar ortamda geziyor. Bu yapay zekaya uygun olarak karakterler de ona göre davranıyor. Eğer uyartılan bir şey, bir kaç kere daha yapmaya çalışırsanız gerekli ceza veriliyor, ya da mesela davranışları nıza göre karşınızdakinin ruh hali değişebiliyor vs.

Sonuç itibarıyla, Time Machine başta konusu ve kurgusu olmak üzere kaliteli bir oyun.

### Şerefel

Zaman fırtınalarıyla dolu bir dünyada, zamandan üç küçük dilim kesmişiz,

Bir size,

Biri bize,

Biri de oralarda gezene

omus,  
Çok mu?

"even when mind and strength had gone, gratitude and tender love for one another still lived on in the heart of man" (Gökhan'ın okuyucularımız İngilizce bilmek zorunda değil, bu yüzden ben olayın Türkçe mealini yazmam,



"Aklını ve gücünü kaybetmiş olsan bile, paran varsa kel bin boş kalmak zorunda değilsin çünkü bütün manita ar peşinde koşarsın" Cem)  
- the storyteller  
- G. Welis' s Time Machine,

- Gokhan & Batu



bilmek için bu ilginç ve bir o kadar da gizemli dünyayı keşfe çıkar. Bu dünyada öncelikle bizim dünyamız gibi kıtalar, ülkeler ve okyanuslar yoktur. Burası tamamı tek bir kara parçası olan ve çevresi suyla çevrili tam ortasında da "sonsuzluk denizi" olan bir gezegendir. Tek yer eş mi yer o an "kumsaati şehir" esk arap şehirlerine benzemektedir. Şehirde olan "hafza tapınağı"nda gezegenin en büyük zaman büyücüleri'nden (chronomancer) Vel Subek yaşamaktadır. Onun haricinde büyük çolu geçerseniz Shekandarların Tapınağı'na ulaşabilirsiniz. Burada ise şehrin sakinleri, ve tüm zaman büyücülerinin efendisi Tetradon Logor Shar yaşamaktadır. Bu gezegendeki

ortasındaki dev kum saatini, Tripodonları, zaman büyücüleri, gökkuşağı nautilus oyununu ve daha nicelerini zamanla kendiniz keşfedeceksiniz. Oyuna başladığınızda da diğer adventurelarda olduğu gibi karakterin mouse'a yönetilmediğini göreceksiniz. Çünkü bu oyunda diğer adventureların bir çok insan için olan sıkıcılığı kaldırılmış ve daha hareketli action oyunlardakinin benzeri bir sistem kurulmuş. Kanyenizde aynı bir action oyunundaki gibi koşabilirsiniz, eğilebilirsiniz, geriye srayabilirsiniz, sağa sola kaçabilirsiniz ve hatta oyun süresince boyunca öğreneceğiniz zaman büyülerini yapabilirsiniz.

**Kahrolası Pişmanlığın**

### Grafikler

Oyunun neredeyse tamamını 3D grafikler oluşturuyor, karakter çizimleri ve objeler renklendirilmiş.

### Ses ve Müzik

Etkiler de çok belirgin bir güzellik yok, ama konuşmalar tamamen ruh haline göre etkileyici bir şekilde seslendirilmiş.

### Oynanabilirlik

Oynanabilirlik basit, kontrollere hemen alıştınız. Zorluk ise dengeli, bazı bulmacalar çok kolay bazıları çok zor.

### Atmosfer

Ortama rahat adapte olunabilmesi için hemen her öğe düşünülmüş ve uygulanmış. Atmosfere rahatlıkla girersiniz.

## LEVEL Notu

91





# AIRPORT TYCOON

**Havaalanı yaratmaca! Nassı yani?**

**Yapım: Global Star**

Digitim: Krisalis

**Tür: Ekonomik Simülasyon**

**Bilgi için: [www.kilsaris.co.uk](http://www.kilsaris.co.uk)**

**A**nceleri her hallerinden belli olan kalabalık insan sürüleri, sıkıcı anonslar, sağa sola taşınan bavullar ve vedalaşmalar havaalanı sözcüğünün benide uyandırdığı ilk çağrışımlardır (Bende de huzurlu ayınlık ar, ayrılmak istemeyen eller ve kalkan Fransa uçağı ananositur havalanı sözcüğünün uyandırdıkları-Cem). Benzer izlenimlen yıkıp şın perde arkasına geçmenin birlerini cezbedeceğı düşünulmuş o sa gerek Air port Tycoon tarzı bir simuasyon yaratımı şayet yanılıyorsa dikatli okuyucular bu hatamı düzelteceklendir, daha önce hiçbir oyun tasarımcısının basırmadığı, ner nas lsa kenarda köşede jnıtulmuş, bakır bir konu bu Global Stars firmasının yapımı Air-port Tycoon'ın türünün kafanızda biraz dana net eşebilmesi için onun Roller Coaster Tycoon ve Simcity tarzında ama bu kez havacılık a içli dşli bir yapılm olduğunu söyleyebilirim

Yapmanız gerekenler basit sayılmaz. Çünkü hem havacılık şirketlerini hem de yolcu ari memnun ederken, boş durmayıp tüm gelir kalemlerin en iyi şekilde kullanılmalı, mevcut hava alanını ihtiyaca uygun şekilde modernize etmelisiniz. Sızı bekleyen bazı sorunlardan kaçış yok, çünkü nereye seçerseniz seçin tüm şehirlerin kendi erine özgü problemleri var. İstanbul depremin riski taşıırken, San Francisco ve Londra gibi kötü hava koşullarıyla meşhur metropoller uçuş trafiğinin sıkça aksamasına neden olacak. Rio de Janeiro gibi bir şehirdeyse politik huzursuzluklar terör problemini gündeme getirecek.

## The Sky is the Limit

Oyuna anlayolla bağantısı olan bir terminal inşa ederek başlamlısınız. Terminal kapısına yakın bir yere apron, uçak park alanı, pist ve kontrol kulesi yapacaksınız. Son olarak otopark ve itfa



ye inşasının ardından ilke, sayıla-  
bilecek navaalanı 1 k yolcu arına  
nızmet vermeye hazır hale geli-  
yor. Para kazanmak için yapılması  
gerekten, havayolu kuruluşların-



dan gelecek teklifleri beklemek. Bu yıldızlı olanları prestij kazanmanızı sağlayacaktır. İlk antlaşmanın ardından uçuş planlarıyla ilgili programları hazırlamalısınız. Şirketler kallos ve varis saatlerini dik-

kate alarak sabahın erken ve akşamın geç saatler gibi bazı özel zaman dilimleri nde yer almak istiyorlar. Uçakların yerde ne kadar kaldıkları da önemli. Daha nizli turnaround zamanları daha fazla iniş kalkışın yapılmasını sağlar ki bu daha fazla yolcu ve para demektir. Kısa aralıklarla fazla uçakla baş etmek etkili bir altyapıyı gerektiriyor. Binlerce yolcu aynı anda check-in yaptırmak istediğinde neden bahsettüğimi daha iyi anlayacaksınız. Müşteri sayısı milyonları bulunca otelleri ve benzin istasyonlarıyla antasmalar yapacaksınız. Terminal içindeki boş alanlar kitapçı, kuaför, bar vb olarak kiralanmak için bırakmış. Bazı uçuş şirketlerinin anlaşmak için kargo binası, otel gibi steklenir. Bu stekler karşlanmadan onlardan para koparmak mümkün.



## Alternativ

## Rail Road Tycoon 2

kun değil. Zaman zaman kötü hava koşullarında pisti trafiğe kapatarak yolcuların can güvenliğini sağlamanız gerekecektir.

Otoparkların ve tren istasyonlarının terminale yakın yapılması yolcuların zaman kaybetmesini engeller. İtfaye ve karakol gibi güvenlik birimleri aprona yakın yapıldığındaysa müdahale zamanı kısılır. Havaalanının iş-eşi kontrol kulesi, taksit, yolcu, kalfış kamera arından detaylı olarak izlenebiliyor.

Airport Tycoon, 75 ana merkezde, 200 navayolu şirketine, okla ve uluslararası 1200 hedef noktaya hizmet vermenizi istiyor. Oyunun en büyük eksiklerinden biri yapılması gerekenlerin da veterince bilgilendirin mevsiziniz.

Bu tarz tycoon oyunları nasıl  
o ursa olsun bir hayran kitlesi  
yaratabilir. Konu ilginizi çektiyse,  
içinizde ukde kalacağına, alını

**Ozan Ali Dönmez**

## Grafikler

6. myyler gys'alar qat'ary, der: Park  
aldyrynda b., yer yon derker koskora  
aldyrynda: otatay: toqyk: ot:

## Ses ve Müzik

Bundes-Deutsches Institut für Fernstudien  
 Fachbereich Wirtschaftswissenschaften  
 Professur für Betriebswirtschaftliche Informatik

### Oynanabilirlik

Alina năvăla dindepe arpe - al un lăz  
bir dăru la mănăstire - totuși veșez  
lăz năvăla din mănăstire - arpe dăru

## Atmosfer

[illegible]

**LEVEL** Notu

60

Handwritten manuscript page from the Voynich manuscript, showing several lines of text written in the characteristic Voynich script.

<http://www.level.com> is

AGUSTOS 2000



# SOULBRINGER

Tutkunun tekneyi uyandırma vakit geldi belki de!

Yapım/Dağıtım: Infogrames

Tür: 3D Aksiyon

Bilgi için: [www.soulbringer-game.com](http://www.soulbringer-game.com)

**H**erkesin ruhunun içinde bir şeytan yatar. Eğer onu uyandırırsanız ya da tam gözlerinin içine bakarsanız serbest kalır. Sınırlarınız, sevdiğiniz ya da bir şeyi çok istediğiniz zaman şeytan uyanır ve yattığı yerden çıkarak ister. Eğer kontrolünüzü kaybederseniz içinize yıllar süren eğitimi bastırdığınız bu güç kaçar ve sizi kontrolü altına alır.

Arkadaşlar, uzun zamandır iyi bir oyun aramaktaydım. Söyle başında uzun zamanlar geçirebileceğim arkadaşların yanında herkese ne er yaptığımı anlatabileceğim (etraftaki insanlar bana "sonra adama elindeki bıçkıa vurdum ve saçları, saçlarını tıraş kabine geçirdi" laflarından sonra garip bakmaya başlasalar da) bir oyun aradım. Durdum. Karanlık ve puslu sokaklarda şimdi sanıyor

sunuz ki Soulbringer aradığım oyun, ama değil. İnternette herkes bu oyun hakkında o kadar çok yazıp çiziyor ki siz bu oyunu süper birşey zannediyorsunuz, ama alakası yok. Kısıtlı seçenekler, bunlardan bir tanesini benim çok zor oyunu beğeneni bir adamın ya da oyunlardan hiç anlamıyordum. Kendime olan güvenimi korumam açısından ikinci seçeneği pas geçip birinci seçiyordum. Oyunu anlatmaya başlamadan önce size iyi bir oyunu ne kadar özledığimi anlatmak istiyorum.

## Günlerden bir gün...

RPG oyunları güzeldir, siz uzun süre başına başlayabilir ve de karakterinizi ve yardımcılarının gelişmesini görmek sizi tatmin edebilir ve büyük ısmarla edecektir. Ancak RPG oyunlarının da da belli bir şekilde seçene-



ğin sizin elinizde olması hissetmek istersiniz. Mesela yakın zamandaki oyunlardan örnek vermek gerekirse "Vampire: The Masquerade Redemption" da başlangıçta çok umutluydum. Ancak daha sonra ortalıkta do aşp vampir en kesip bütün konuşma seçenekleri aynı kapağı çıkınca o oyunun da kötü bir quake özentisi olduğunu anladım. Bana göre şu aralar oyunlar o kadar kötü ki biraz yüzüne bakılır bir oyun çıktığında herkes üstüne atıyor.

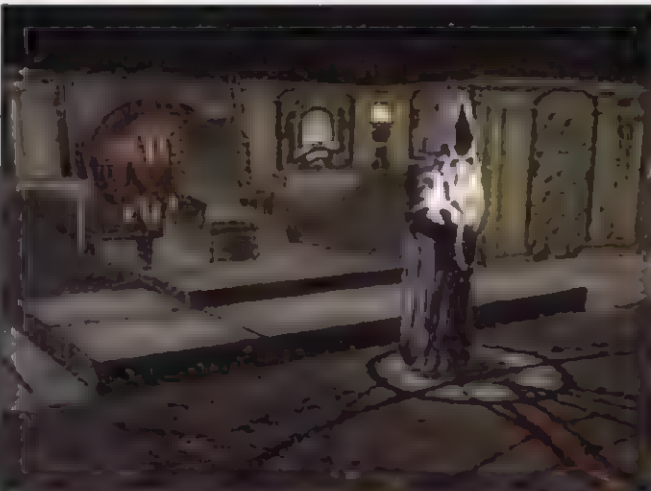
Ama oyuncular oyun oynama ya devam etmeli. O yüzden biraz seçici olmak kaydıyla bu işi yapmayı bırakmamak gerekiyor. Bu oyun ise çok fazla seçici değilseniz ya bir seçenek olarak yer alabilir.

İlk bakışta dikkatinizi çeken şey oyunun adı Soulbringer. Hayır, hiçbir şekilde ruhların alımı satımıyla uğraşmıyorsunuz. Tek yaptığınız şey kanramanlık. Şaşırıyor muyuz? Herhangi bir orijinallik var mı? Cevap veriyorum. Hayır. Hikayenin başı ile sonu arasındaki olaylar hiç de bulunmayan hint kumaş değil. Bir bittan inip amcanızla konuşmaya gitmek istiyorsunuz. Sonra da amcanızın evinin etrafını haydutların sardığı ve şehirden kimsenin size yardımcı olamayacağını fark ediyorsunuz. Hemen cesurca ormana dalıp (başka seçeneğiniz yok), bütün haydutları meyve biçeriyorsunuz. Bunu yaşıyorsunuz çünkü daha iyi bir si-

aha ihtiyacınız yok (zaten bu dünyanız en iyi silahlar bunlar). Daha sonra amcanızın kulübesine vardığınızda onun odun kesmek için ormana gittiğini ve size de bir not bıraktığını görüyorsunuz. Sizin binbir zorlukla öldürdüğünüz insanların yanından amcanız büyük bir ustalıkla sınıyor. "Acaba nerede yahu benim bu hırsız amcam" diye şırası çıktı. Örnekte ise büyük ve kuvvetli bir yaratık karşınıza çıkıyor ve siz hiçbir şey görmeyp duymadığınız za büyü yoluyla kına ediyorsunuz. Girdiğiniz diğer insanlara konuştuğunuz zaman bunun çok büyük bir kötünün sadece başlangıcı olduğunu söylüyor. Buraya kadar bütün hikaye "Kırmızı başlık kız" ve "Hansel ile Gretel" den esinlenmiş o dünyayı düşünüyorsunuz ve son derece de naklisiniz. Sonrası ise zaten malum, siz yeterince kuvvetlenene kadar az Hit Pointli yaratıkları döversiniz. Sonra gittikçe zorlaşıyor ve siz daha iyi bir zırh ve silahla yola devam edersiniz. En sonunda da son derece zor bir yaratık çıkar ve siz onu birkaç save/load büyü kullanılarak (ki bu büyüler gelmiş geçmiş en kuvvetli büyülerdir) öldürüyorsunuz.

## Ormanda bir aslan çıktı karşına

Sonuç nedir? Aynı tas aynı hamam. Buraya kadar hiçbir orijinal olmadığı için oyunun başka noktalardan bu zayıf yönleri kapatması gerekiyor. Bunun için







oyunun muziklerine bakalım, gerçekten güzel. Söylenecek hiçbir keime bulamıyorum. Sahnenin görseline göre güzel ayarlanmış müzikler sizi içine alıyor. Grafiklere de güzel denebilir. Hiçbir zaman birinin görüntüsü sizi rahatsız etmiyor. Yak-

dukça uzun düşünmeseniz gerekiyor. Savaş sahneleri ve diğer sahneler olarak ikiye ayırmayı uygun görüldü. Diğer sahnelerde arkadaşları veya ondan görüşü setiyle bir kontrol sağlanabiliyorsunuz. Sadece fareyi kullanarak yürütebiliyor ve buton menülere erişebilirsiniz.

Çiniz şeyler ise ya değişik bir renkte ve onları görmeyen çok kolay ya da zaten kendilerinden parlıyorlar. Yerde duran bir kağıt parçasının parlaması başta şkil lenirse de kadıkızın güzelliğinin hatırlayıp buna da gormezden geliyorsunuz.

masi. Aynı anda düşmanı seçip, hangi tür atak yapacağınza karar vermeniz gerekiyor. Eksiklerden bir tanesi de sizin 10 HP'den az 100 HP'ye kadar iyi savaşabilimeniz, bir nevi ölüme döğüş. Sonuçta, oyun tam olarak sizin istediğiniz şeyleri size vermeyebilir ama alternatifler değerlidir. İddiinde oynanabilecek bir seçenek. Eğer bu oyunu almak istiyorsanız satın aldığınız yerden çeriğinin ve "Bana vakt geçirebileceğim ve daha sonra buna en azından uzulmeyeyim bir oyun verin" dediğinizde kesinlikle bu oyunla karşılaşacaksınız.

Gaehenna



estğiniz zaman görülen pixel bozulmaları da kadıkızda olabilecek kusurlardan. Oynanabilirliğe gelince; ikiye ayrılıyor ve o-

yorsunuz. İnsanlarla konuşmak için üzerlerine basmanız (iki kimek demek istemedim) yeterli. Yerde gördüğünüz ve alabilece-

### Başladık boğuşmaya

Oyunun ikinci bölümü ise savaş sahneleri. Grafiklere göre yapılan bir savaş sahnesini ilk defa bu oyunda gördüm ve itiraf etmem gerekiyor ki etkiledim. Adam sağ elini kullanıyorsa ve siz de solaksanız savaş sahnelerinde elerinizi çarpabiliyor ve ikinci de vurulabiliyorsunuz. Bu yüzden savaşırken karakterinize birden fazla emir verebiliyorsunuz. Bu emirleri kullandığınız silahlara göre değişebiliyor. Yani örneğin bir bıçak kullanıyorsanız verebileceğiniz emirler normal atak ve alttan atak olabilir. Aynı şey bir kılıç kullanırken kendi etrafınızda dönüp vurmak ya da kafasına vurup düşmanınızı savasmaktan vazgeçirebilirsiniz. Bunun yanında döğüşün belli bir kaosu olduğu varsayılarak hazırlanan sahneler oldukça etkileyici şekilde yaşanabiliyor. Biraz daha açıklamak gerekirse kılıçla çıksek bir saldırı gelirken siz alçak saldırı yaparsanız karşındaki kafanızın olması gereken yere kılıç sallarken sizin önünüzün bacak arasına bıçağın saplayabiliyorsunuz. Kadıkızın düşmanın zıncı hoşuna gitmiyor. Yine de eksikler var, bunlardan bir tanesi kontrolün çok zor o-



LEVEL KARNESİ	
<b>Grafikler</b>	Görünümü güzel bir oyun 3D motoru fazla değil ve görsel yönü, diğer yönlerine oranla daha düşük.
<b>Ses ve Müzik</b>	Ses ve müzikler etkileyici bulunuyor. Sesler fazla değil ve görsel yönü, diğer yönlerine oranla daha düşük.
<b>Oynanabilirlik</b>	Zor bir oyun değil ancak detaylara dikkat edildiği göre yapıyor. Konunun kışkırtıcı bir tarafı da bulunuyor.
<b>Atmosfer</b>	Grafikler ve ses insanı oyunun içine çekiyor. Senaryo biraz zayıf kalıyor. Yine de yaratılan ortam merak uyandırıyor.
<b>LEVEL Notu</b>	75
<b>Alternatif</b>	Myth 2
<b>Sayı/Puan</b>	Num 99 80/100
<b>PKK Yorumları</b>	Yorumlar





# THE LONGEST JOURNEY

Bu ismi unutmayın, ileride büyük bir yıldız olacak.

Yapım: Funcom

Dağıtım: Empire Interactive

Tür: Adventure

Web: www.longestjourney.com

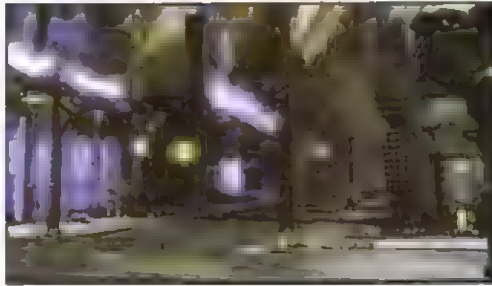
**U**zun yolculukları sever misiniz? Evet dediğinizi duyuyordum (ne büyük yalandır bu duyuru gibi olmak değil). Uzun yolculuklar pratikte zaman zaman can sıkıcı da en azından fikir olarak da ma'cazıdır. Hele de kostürmacıyla geçen yorucu bir hayatınız varsa. Çünkü yoldayken hepsinden uzaksınızdır. Daha yolun başlangıç noktasında sıkıcı hayatınız geride kalmış olur, varacağınız yeri düşünmek için ise daha çok vakit vardır. Bu da iyi bir şeydir. Böylece uzun bir yolculuğun neden iyi bir fikir olduğunu öğrenmiş olursunuz. Butun bu yol güzelleştirmenin sebebi ise anlatacağımız oyunun, sizin kendine ne kadar yakıştığını açığa çıkarmaktır. Böylece, gerilim ve yorucu oyun hayatınızın en sıkışık anında kendinizi The Longest Journey'nin sefilatlı koluna bırakabilir ve bunaltıp sıkılmadan, huzur içinde bu oyunu oynayabilirsiniz. Tıpkı uzun bir yolculuğa çıkardığınız gibi.

## Yine mi ara başlık? (Anlaşıldı bana alternatif başlık yazdırtacaksınız - Cem)

The Longest Journey şaşırtıcı bir şekilde gözlerden, kulaklardan uzak durarak, birdenbire tamamlanmış hatırı ortaya çıkardı. Adventure sektörünün yavaş yavaş hareketlenmeye başlayan piyasasında hemen her oyun olay olurken The Longest Journey nasıl oldu da gizlenmeyi başardığını bilmiyorum. Çünkü bu oyun, adını yapımından aylar öncesinden itibaren duyup merak ettığımız birçok adventure'dan çok daha başarılı. Aslında böyle sessiz sedasız piyasaya çıkışının sebeplerinden biri belki. Nasıl o duysa oyunun Norveçli yapımcısı Funcom'unu Amerika'da yayınlatacak bir şirket bulamadı. Yani The Longest Journey Amerika'da piyasaya sürülmedi. Bu da oyunun tanıtımını yeterli bir şekilde yapamaması için gayet ge-

çerli bir sebep. Ama bunların artık önemi yok, çünkü oyun karşınızda.

The Longest Journey katkısız bir adventure oyunu. Son yıllarda oynadığımız adventure'ların çoğunun aksiyonla tamamlandığını hatırlarsak, bu önemli bir ayrıntı. Zaten bu oyunu yol duyusu kadar rahatlatıcı yapan şeylerden biri de bu. Kahramanınız asla dövüşmüyor, tepesinde bir



sağlık çubuğu belirmiyor, eline silah almıyor. Ayrıca The Longest Journey'de zaman sınırlı görevler de yok, adın arınzı atmak için sınırsız zamana sahipsiniz. Tıpkı sevdiğiniz gibi, sacma saparı bulmacayla günlerinizi harcayabiliyor, bu arada kafayı yiyebilir ve bulmacayı artık şans eseri çözdüğünüzde daha da sinirlenebilirsiniz. Sonuç olarak bu oyunda genellikle bir adventure'dan bekleyebileceğiniz her şey var ama onun dışında da hiçbir şey yok ve biz bu duruma kısaca "ne eksik ne fazla" diyoruz.

## Bana ne, bana ne (Sıra dağları ben yarattım)

Oyun kahramanımız ne gördüğü bir kabusu başlıyor. Zaten butun olaylar da bu kabus üzerine kurulmuş. Oarak geçiyor. Bu ilk ve kısa bölümde bir ruyanın içinde, her şeyden habersiz halde küçük ve tekni bir sorun çözüyoruz, böylece oyun başlıyor. Hikaye çok ilginç olmayabilir ama bir adventure a konu olabilecek kadar derin. Zaman 2200'li yılları, yer Venedik. 18 yaşındaki April babasının baskılarından kaçmak ve hayatının gerçekleştirmek için yaşadığı küçük kasabayı terk edip Venedik'e geliyor. Pınladığı gibi burada

bir resim akademisinde okumaya, para kazanabilmek için de küçük bir kafede garsonluk yapmaya başlar. Genellikle sanatçı ve öğrencilerin tercih ettiği küçük ve ucuz bir pansiyonda tek başına kalmaktadır ve arkadaşlarının çoğu bu pansiyonda yaşayan diğer insanlardır. Gördüğünüz gibi 1900'li yılları için bile son derece sıradan bir hikaye, sıradan bir hayat. Zaten oyunun kendisi gibi içerdiği her şey de mütevazı. Ama bu tevazunun altında pırlı pırlı bir şeyler hemen kendini gösteriyor. Neyse, konu-

muza dönelim: April'in hayatında olağanüstü denilebilecek hiçbir şey yok ilk bakışta. Hayatında bir renk olarak görülebilecek tek şeyse kabusları. Uzunca bir süredir kahramanımızın peşin bırakmadığı anlaşılan kabusları oyun başladıktan kısa süre sonra sadece rüyalarda değil başka şekillerde de karşına çıkmaya başlıyor. Aslında kahramanımızın bu gördükleri her zaman korkunç şeyler değil ve 18 yaşındaki birini korkutmaktan çok şaşkınlıkla peşinden sürükleyecek türden hayaller. Gerçi oyunun bu bölümlerinde her şey o kadar hızlı olup bitiyor ki daha görülen hayaller arasında bir bağlantı kurmadan kendimizi diğer dünya da buluyoruz. Ve hikayenin aslı burada ortaya çıkıyor.

April kendi yaşadığı dünyadan başka, hayatın sürüp gitmekte olduğu bir dünya daha olduğunu ancak bu başka dünyaya geçiş yaptıktan sonra anlayacak. İki dünyanın bir zamanlar bir butun olduğunu, birinin bilimi (Stark), diğerinin büyü (Arcadia) temsil ettiğini ve ikisini bir arada taşıyan gücün Balance (denge) olarak adlandırıldığını öğreniyoruz. Çok uzun zaman önce bu iki kuvvet (bilim ve büyü) aynı dünyada eşit güçlerle yer alıp hayatın sürekliliğini sağlarken insan ırkı zamanla bilim kullanarak korkunç şeyler yapmaya başladığı







icin denge bozu muştur. Hikayenin daha birçok ayrıntısı ve iki dünyanın son halini alıncaya kadar geçirdiği uzun aşamaları var ama hepsini anlatmayacağım, sadece denge bozuktan sonra bir ton şey olduğunu ve iki dünyanın birleşmemek üzere birbirinden kopmuşunu, artık paralel evrenler olarak var olduklarını söyleyeyim. April'in dünyasında, yani Stark'ta, Arcadia hakkında kimse bir şey bilmez de Arcadia'da Stark kimliği tarafından turistik bir memleket, kimileri tarafından korkunç bir zindan gibi anılır da en azından buradakiler diğer taraftan haberdar. April Ryan olarak sizin göreviniz işerin iyice karmasıktığı ve iki dünyanın da yok olma tehlikesi içinde olduğu anda her şeyi düzeltmek. Siz bir Shiftersiniz, yani iki dünya arasında yolculuk yapabilen seçmiş bir kişi.

### Yazmıyorum ara başlık (Benim müzik zevkim sizin anlayışınızın ötesinde)

The Longest Journey 4 CD den ibaret, uzun bir oyun. Yönelim bozukluğunuz boyunca hepsi birbirinden ilginç birçok yere gideceksiniz. Buralarda neli ufaklı yüzlerce düğümü çözmeye çalışıp bir sürü insanla ve başka ırklarla tanışacaksınız. Oyunun gerçekten büyük bir dünyası var. Ayrıca karşınıza çıkan herkesin anlatacak uzun hikayeleri ve bazen de çözülmesi gereken önemli sorunlar olacak. Lineer bir düzende ilerlemesine rağmen The Longest Journey aynı anda birden fazla soruna uğraştığınız için bir şekilde gidip gel-

sin belirlenmiş bir sistemi verebiliyor. Önemli kararlar aşamasında daima doğru olanı yapmaya zorlanıyorsunuz ama zaman zaman kend başınıza, dilediğiniz gibi davranma hakkınız da var.

23. yüzyılın dünyası olarak karşımıza çıkan kurgu bence bir sürü futuristik tanımlamadan çok daha başarılı. Herhangi bir yerde dolaşırken tepenizde vızır vızır arabalar uçuşuyor, her yerde koca gökdelenler var ama dünyaya hala bittiğimiz dünya insanlar hala penye giysiler giyip parklarda vakit o dırüyor, hala normal işler yaparak para kazanıyorlar, hala gündüzleri tepede bir çuğneyo ve sokaklar hiç de suç ve tehlike dolu değil. Gelecekte geçen oyunlarda görmeye alışık olduğumuz puslu ve kötü dünya yok burada. Nasıl kullanacağımızı bilmediğimiz elektronik cihazlarla fiyandan da pek uğraşmamız gerekmiyor, The Longest Journey'nin dünyasına adaptasyonunuz hiç zor olmayacak.

Oyunun grafikleri özellikle mekanlar açısından bakıldığında çok etkileyici. Dolaştığınız yerlerdeki geniş planlar hemen kendini gösteriyor. Bu kadar mekan çeşitliliğine sahip bir oyunun istisnasız her ortamında böyle doğal ve özenti geri planlar yaratmak takdir edilecek bir şey. Ne yazık ki aynı şey oyundaki karakterlerin görünüşü için geçerli değil. İnsanlar fazlasıyla dikdörtgen görünüyorlar ve buton koşeller çok keskin. Bu anti aliasing yokluğu genel kusursuzluğun içinde belki gereğinden fazla dikkat çekiyor ve daha rahatsız edici oluyor. Animasyonlar çok

çarpıcı o mayabilir ama kötü de sayılmaz. April'in standart dinleme, konuşma, oturma, yurume, koşma hareketleri hiç değişmiyor ama fark etmez.

### Siz de yazmayın (Ben sıradışıyım, sizi gıdıl koyunlar)

Bulmacalara geçince, bence bir adventure olarak The Longest Journey önemli bir oyun yapıyor. İlk özelliği bulmacaları Çözümü zor olsun diye sacma sapan nesne kombi nasyonları yapıp onları sacma sapan yerlerde kullanmanız isteyen sorunlarla pek karşılaşmıyorsunuz. Bu yöntem özellikle Grim Fandango'da yuh dedirtecek kadar abartılmıştı. Ayrıca her önünüze çıkarılabilecek nize atmamak gibi bir aksanlığınız da yok (bu da Broken Sword'un handikapıydı). Bazı işleri çok kolay yapabilecekken sırf o işe daha sıra gelmedi diye karakterinizi salak numarası yapıp "nası yani" gibi sorular da sormuyor. (bkz. Om kron). Üstelik bulmacalar özel yetenek sınavları gibi muzık kulak, teknik uzmanlık bilgisi turunden şeyleri de ölçmüyor (tabii ki Sanitarium). Tüm bunların yerine oyunumuz giderek zorlaşan ama sakın bir kafanın her zaman içinden çıkabileceği bulmacalar soruyor. Belki yeterince adventure deneyiminiz yoksa zorlanabilir ve yardım almak zorunda kalabilirsiniz ama kendinize güveniyorsanız sorun yok. Karşınıza çıkan

her şey işinize yarlamak zorunda değil ama ufak bir ayrıntıyı atladığınız için saatler kaybedebilirsiniz ve çözümsüz kalabilirsiniz. Bunun için arkanızdaki her şey temizlediğinizden emin oluncaya kadar bilgisayar kırmaya kalkmayın. Ayrıca elinizdeki nesneler kadar April'in günlüğü de işinize yarayabilir. Hem bir ajanda hem de bir kılavuz olarak burada yazılanlar kaçırdığınız bir şeyleri fark etmenizi sağlayacak şekilde yönlendirici olacak.

Aslında daha zaman zaman bıktırıcı olacak kadar uzun süren diyaloglardan, April'in çevresindeki nesnelerle ve insanlarla olan etkileşiminden, oynanıştaki diğer detaylardan, ara demoların iyileştirilmesi ve eksik yanlarından, diğer bazı oyunlara yapılan göndermelerden ve yakında tatile gideceğimden bahsedeyim size ama artık bu yazı bitmek zorunda. The Longest Journey'yi bulun ve oynayın derim. Birkaç günlüğüne gösterime giren ama aylarca onbes sinemada birden oynayıp her tarafta reklam yapılan filmlerden çok daha çarpıcı bulduğunuz, izedikten sonra bir şey daha keşfetmiş gibi hissettirdiğiniz kahraman filmler kadar seveceksiniz.

Serpil Ulutürk

### Grafikler

Düşük çözünürlükte bile güzelliğinden bir şey kaybetmeyen, etkileyici grafikler. Simetriklik için de ayrı şey geçerli.

### Ses ve Müzik

Sesler güzel, konuşmalarında İngilizce bırak. Yine de diyalogları alt yazılı olarak takip etmekte fayda var.

### Oynanabilirlik

İlginç seç-tikide tüm geleneksel adventure'lar gibi oynanıp kolay. Oyun zaten size ne yapmanız gerektiğini söylüyor.

### Atmosfer

Paralel evrene yolculuk Om kron'daki kadar büyüleyici değil. Ara demolar da pek çarpıcı sayılmaz.

## LEVEL Notu

88

Minimum: 640 MB RAM ve 20 MB. 32MB

Bellek: 17 MB. 32 MB. 64 MB. 128 MB. 256 MB. 512 MB. 1024 MB. 2048 MB. 4096 MB. 8192 MB. 16384 MB. 32768 MB. 65536 MB. 131072 MB. 262144 MB. 524288 MB. 1048576 MB. 2097152 MB. 4194304 MB. 8388608 MB. 16777216 MB. 33554432 MB. 67108864 MB. 134217728 MB. 268435456 MB. 536870912 MB. 1073741824 MB. 2147483648 MB. 4294967296 MB. 8589934592 MB. 17179869184 MB. 34359738368 MB. 68719476736 MB. 137438953472 MB. 274877906944 MB. 549755813888 MB. 1099511627776 MB. 2199023255552 MB. 4398046511104 MB. 8796093022208 MB. 17592186044416 MB. 35184372088832 MB. 70368744177664 MB. 140737488355328 MB. 281474976710656 MB. 562949953421312 MB. 1125899906842624 MB. 2251799813685248 MB. 4503599627370496 MB. 9007199254740992 MB. 18014398509481984 MB. 36028797018963968 MB. 72057594037927936 MB. 144115188075855872 MB. 288230376151711744 MB. 576460752303423488 MB. 1152921504606846976 MB. 2305843009213693952 MB. 4611686018427387904 MB. 9223372036854775808 MB. 18446744073709551616 MB. 36893488147419103232 MB. 73786976294838206464 MB. 147573952589676412928 MB. 295147905179352825856 MB. 590295810358705651712 MB. 1180591620717411303424 MB. 2361183241434822606848 MB. 4722366482869645213696 MB. 9444732965739290427392 MB. 18889465931478580854784 MB. 37778931862957161709568 MB. 75557863725914323419136 MB. 151115727451828646838272 MB. 302231454903657293676544 MB. 604462909807314587353088 MB. 1208925819614629174706176 MB. 2417851639229258349412352 MB. 4835703278458516698824704 MB. 9671406556917033397649408 MB. 19342813113834066795298816 MB. 38685626227668133590597632 MB. 77371252455336267181195264 MB. 154742504910672534362390528 MB. 309485009821345068724781056 MB. 618970019642690137449562112 MB. 1237940039285380274899124224 MB. 2475880078570760549798248448 MB. 4951760157141521099596496896 MB. 9903520314283042199192993792 MB. 19807040628566084398385987584 MB. 39614081257132168796771975168 MB. 79228162514264337593543950336 MB. 158456325028528675187087900672 MB. 316912650057057350374175801344 MB. 633825300114114700748351602688 MB. 1267650600228229401496703205376 MB. 2535301200456458802993406410752 MB. 5070602400912917605986812821504 MB. 10141204801825835211973625643008 MB. 20282409603651670423947251286016 MB. 40564819207303340847894502572032 MB. 81129638414606681695789005144064 MB. 162259276829213363391578010288128 MB. 324518553658426726783156020576256 MB. 649037107316853453566312041152512 MB. 1298074214633706907132624082305024 MB. 2596148429267413814265248164610048 MB. 5192296858534827628530496329220096 MB. 10384593717069655257060992658440192 MB. 20769187434139310514121985316880384 MB. 41538374868278621028243970633760768 MB. 83076749736557242056487941267521536 MB. 166153499473114484112975882535043072 MB. 332306998946228968225951765070086144 MB. 664613997892457936451903530140172288 MB. 1329227995784915872903807060280344576 MB. 2658455991569831745807614120560689152 MB. 5316911983139663491615228241121378304 MB. 10633823966279326983230456482242756608 MB. 21267647932558653966460912964485513216 MB. 42535295865117307932921825928971026432 MB. 85070591730234615865843651857942052864 MB. 170141183460469231731687303715884105728 MB. 340282366920938463463374607431768211456 MB. 680564733841876926926749214863536422912 MB. 1361129467683753853853498429727072845824 MB. 2722258935367507707706996859454145691648 MB. 5444517870735015415413993718908291383296 MB. 10889035741470030830827987437816582766592 MB. 21778071482940061661655974875633165533184 MB. 43556142965880123323311949751266331066368 MB. 87112285931760246646623899502532662132736 MB. 174224571863520493293247799005065324265472 MB. 348449143727040986586495598010130648530944 MB. 696898287454081973172991196020261297061888 MB. 1393796574908163946345982392040522594123776 MB. 2787593149816327892691964784081045188247552 MB. 5575186299632655785383929568162090376495104 MB. 11150372599265311570767859136324180752990208 MB. 22300745198530623141535718272648361505980416 MB. 44601490397061246283071436545296723011960832 MB. 89202980794122492566142873090593446023921664 MB. 178405961588244985132285746181186892047843328 MB. 356811923176489970264571492362373784095686656 MB. 713623846352979940529142984724747568191373312 MB. 1427247692705959881058285969449495136382746624 MB. 2854495385411919762116571938898990272765493248 MB. 5708990770823839524233143877797980545530986496 MB. 11417981541647679048466287755595961091061972992 MB. 22835963083295358096932575511191922182123945984 MB. 45671926166590716193865151022383844364247891968 MB. 91343852333181432387730302044767688728495783936 MB. 182687704666362864775460604089535377456991567872 MB. 365375409332725729550921208179070754913983135744 MB. 730750818665451459101842416358141509827966271488 MB. 1461501637330902918203684832716283019655932542976 MB. 2923003274661805836407369665432566039311865085952 MB. 5846006549323611672814739330865132078623730171904 MB. 11692013098647223345629478661730264157247460343808 MB. 23384026197294446691258957323460528314494920687616 MB. 46768052394588893382517914646921056628989841375232 MB. 93536104789177786765035829293842113257979682750464 MB. 187072209578355573530071658587684226515959365500928 MB. 374144419156711147060143317175368453031918731001856 MB. 748288838313422294120286634350736906063837462003712 MB. 1496577676626844588240573268701473812127674924007424 MB. 2993155353253689176481146537402947624255349848014848 MB. 5986310706507378352962293074805895248510699696029696 MB. 11972621413014756705924586149611790497021399392059392 MB. 23945242826029513411849172299223580994042798784118784 MB. 47890485652059026823698344598447161988085597568237568 MB. 95780971304118053647396689196894323976171195136475136 MB. 191561942608236107294793378393788647952342390272950272 MB. 383123885216472214589586756787577295904684780545900544 MB. 766247770432944429179173513575154591809369561091801088 MB. 1532495540865888858358347027150309183618739122183602176 MB. 3064991081731777716716694054300618367237478244367204352 MB. 6129982163463555433433388108601236734474956488734408704 MB. 12259964326927110866866776217202473468949912977468817408 MB. 24519928653854221733733552434404946937899825954937634816 MB. 49039857307708443467467104868809893875799651909875269632 MB. 98079714615416886934934209737619787751599303819750539264 MB. 196159429230833773869868419475239575503198607639501078528 MB. 392318858461667547739736838950479151006397215279002157056 MB. 784637716923335095479473677900958302012794430558004314112 MB. 1569275433846670190958947355801916604025588861116008628224 MB. 3138550867693340381917894711603833208051177722232017256448 MB. 6277101735386680763835789423207666416102355444464034512896 MB. 12554203470773361527671578846415332832204710888928069025792 MB. 25108406941546723055343157692830665664409421777856138051584 MB. 50216813883093446110686315385661331328818843555712276103168 MB. 100433627766186892221372630771322662657637687111424552206336 MB. 200867255532373784442745261542645325315275374222849104412672 MB. 401734511064747568885490523085290650630550748445698208825344 MB. 803469022129495137770981046170581301261101496891396417650688 MB. 1606938044258990275541962092341162602522202993782792835301376 MB. 3213876088517980551083924184682325205044405987565585670602752 MB. 6427752177035961102167848369364650410088811975131171341205504 MB. 12855504354071922204335696738729300820177623950262342682411008 MB. 25711008708143844408671393477458601640355247900524685364822016 MB. 51422017416287688817342786954917203280710495801049370729644032 MB. 102844034832575377634685573909834406561420991602098741459288064 MB. 205688069665150755269371147819668813122841983204197482918576128 MB. 411376139330301510538742295639337626245683966408394965837152256 MB. 822752278660603021077484591278675252491367932816789931674304512 MB. 1645504557321206042154969182557350504982735865633579863348609024 MB. 3291009114642412084309938365114701009965471731267159726697218048 MB. 6582018229284824168619876730229402019930943462534319453394436096 MB. 13164036458569648337239753460458804039861886925068638906788872192 MB. 26328072917139296674479506920917608079723773850137277813577744384 MB. 52656145834278593348959013841835216159447547700274555627155488768 MB. 105312291668557186697918027683670432318895095400549111254310977536 MB. 210624583337114373395836055367340864637790190801098222508621955072 MB. 421249166674228746791672110734681729275580381602196445017243910144 MB. 842498333348457493583344221469363458551160763204392890034487820288 MB. 1684996666696914987166688442938726917102321526408785780068975640576 MB. 3369993333393829974333376885877453834204643052817571560137951281152 MB. 6739986666787659948666753771754907668409286105635143120275902562304 MB. 13479973333575319897333507543509815336818572211270286240551805124608 MB. 26959946667150639794667015087019630673637144422540572481103610249216 MB. 53919893334301279589334030174039261347274288845081144962207220498432 MB. 107839786668602559178668060348078522694548577690162289924414440996864 MB. 215679573337205118357336120696157045389097155380324579848828881993728 MB. 431359146674410236714672241392314090778194310760649159697657763987456 MB. 862718293348820473429344482784628181556388621521298319395315527974912 MB. 1725436586697640946858688965569256363112777243042596638790631055949824 MB. 3450873173395281893717377931138512726225554486085193277581262111899648 MB. 6901746346790563787434755862277025452451108972170386555162524223799296 MB. 13803492693581127574869511724554050904902217944340773110325048447598592 MB. 27606985387162255149739023449108101809804435888681546220650096895197184 MB. 55213970774324510299478046898216203619608871777363092441300193790394368 MB. 110427941548649020598956093796432407239217743554726184882600387580788736 MB. 220855883097298041197912187592864814478435487109452369765200775161577472 MB. 441711766194596082395824375185729628956870974218904739530401550323154944 MB. 883423532389192164791648750371459257913741948437809479060803100646309888 MB. 1766847064778384329583297500742918515827483896875618958121606201292619776 MB. 3533694129556768659166595001485837031654967793751237916243212402585239552 MB. 7067388259113537318333190002971674063309935587502475832486424805170479104 MB. 14134776518227074636666380005943348126619871175004951664972849610340958208 MB. 28269553036454149273332760011886696253239742350009903329945699220681916416 MB. 56539106072908298546665520023773392506479484700019806659891398441363832832 MB. 113078212145816597093331040047546785012958969400039613319782796882727665664 MB. 226156424291633194186662080095093570025917938800079226639565593765455331328 MB. 45231284858326638837



## KISA KISA

Dynaması sıkıcı, incelemesi kolay, yazması zor. Ama okuması zevkli.

## Asterix &amp; Obelix

Firma: Cryo

Tür: 3D Aksiyon

Level Puanı: 60

Ülkemizde televizyon yayınlarının siyah beyaz ve tek kanallı olduğu dönemde TRT büyük bir devrim yaparak renkli yayına geçeceğini duyurduktan sonra insanlarımız büyük bir seferberlikle renkli televizyon alma yarışına girmişti. Râimullah batmam da çok geçmeden eliyle 50'nci bir renkli televizyonu eve geldiğinde dünyeler ikiz benim olmuştu. Çünkü çok sevdiğim çizgi filmi renkli, Adile Nasit'in Uykudan Önce siyah Galaktika dizisini renkli olarak sayılabilecektim. Ancak çok geçmeden acı gerçekle karşılaşıyordum. Aslında o zamanın ekonomik koşulları altında bir te-

Reality alanı açılmıştı. Bu yüzden böyle olacağımız o zamandan beri yedi diyet. Ancak kendi benim kullandığım çizgi kasetlerimde olduğu kadar televizyon izlediğimi ve sizin de okuduğunuza emin olduğum Asterix ile ilgili Romaya karşı tutarı Galyalı kahramanların hikayesini anlatılabilecek zamanı bulduğumuzu, hayranı olmayan biri var mıdır bu küçük gezegende onu merak etmişimdir diye Neyse, çeyiği çok uzattık, çizgi filmi gelen Asterix'in bu kez de oyunu geldi ve açıkçası bizi biraz sevindirdi biraz üzdü. 3D grafiklerle yapılmış oyunda klasik bir Asterix hikayesinde geçen her seviye bölümler halinde oynuyor sunuz. Olayınız o. Yani birinci



levizyon kanalının zaten tekelede uyuklayacağı bir mantıklı politika bu olabiliirdi. Ama, istediğim her programı renkli seyredermemin açısını 57 ekran bir televizyonun içine girebileceği büyük televizyon kütüsünü kendime küçük bir dinlenme evi olarak düzenlediğimde çıkarılmıştı. Fındık ezme, meyve kasiğı ve çocuk denizleri mi yatırıma alıp kalın tırtıllara ne diyor ve dış dünyadan tamamen kopmuş olarak o derinlerdeki bu dünya dünyalarında dolaşıyordum. Bir anında 1980'leri teknolojiyle kendi capında bir Virtual

bulundu. Balık savaşı yapıyor sunuz, ikinci bölümde midede hiç doymayan Obelix'e kızarmış domuz yetiştiriyorsunuz, sonra birkaç Roma asker ormanda sıkıştıp dövüyorsunuz falandı. Ahh ahh eski günler ahhh..



## Horse &amp; Musket:

Great Battles of the Eighteenth Century

Firma: Boku Strategy Games Tür: Karaoke Programı Level Puanı: 13

Şimdi bir oyun almıyor. Önce yapımcı firmanın adına desayil bağlamak. Ne zaman ne kadar isabetli oldu. Çünkü ispatlayan bir oyuna karşı karışmaya. Baka firması güzel. Türk emiz de desayil ve hediye. İfadeyi bulunan ve yaratıcılık konusunda yorumda bulunan. Çeşitli devrimler, hatırlatıcı ve kılde muhtış bir oyun ortaya çıkartmış. İnandırılmaz düşük, rezil bir oynatabilirlik ne yapıyor ne

tekkindak anlamı da burada anlatılmaya karar verdim. Neden burası diye satar gibi olduğunu düşünüyorum. Çünkü bu oyunu oynamaya başladığımda es zamanı rahat ağıdımaya da başladım önceki oyunun berbatlığı nedeniyle ağıdımamı okuyucu tarafından çok fazla yapılmış. Oyunun ingilizce de ha ilgili olacağına inandığım bir adlama anımı anlatmaya karar verdim. Ama bu karar ver



oynaması anlatan bir tutorial, kul-lanıcı dostu. İlgili kul-lanıcı dostu manı hiç değil tam anlamıyla bir kullanıcı CANAVARI olan oyunu gördüğünüz anda, cılıklar ata ve önünüze çıkan engelleri pazar ispatla maddeleri. Borta kıl-karpuz sehpalarını verlere devirip oynuyor. Arkanızdan sizi takip edebilme olayını sınırlı yaklaşımla maddelerin \*spun\* anlamı. İsteri kaçınmaz. Çer-nim. Bu arada çok büyük bir ce-saret örneği. İsteri \*tami ağıla\* buldığını basatmış. İz ve tek iz

memin üzerinden 383 harf gelmeden derginin sayfasında hus-ranla bitmiş bir aşk hikayemi anlatmamın uygun olmayacağını anlamış ve söz konusu olayı anlatmaktan vazgeçmiş bulunuyorum. Aslında tabii ediyorum, oyun çok sıkıcı, çok berbat ve ben sadece 1500 karakterlik yazıyı bitirmek için konuşuyorum. Yani, çoğunuz biliyorsunuz bu sıkıcı oyunun anlamak yerine okuyucumuza daha eğ-lence bir şeyler verebilme ça-basında olduğunuza Kisa Kisa da her zaman yazmak için eğ-lence için şeyler buluyor. Bu ama bir oyun. Bu oyun bütün zevkimi kaçırdı. Böyle bir uygulama yapalım güzel okuyucum, size iyi bir hikaye bulalım olsun ve bu hikayeyi yandaki oyununun açık olması için edeyeyim.



## PANZER CAMPAIGNS 2:

NORMANDY 44

Firma: Süper Hikaye Tür: Sakın kaçırmayın Level Puanı: 0

**G**üneş gözlerini yakarak, ufukta uzayan deniz çizgi sinin üzerine çıkmaya başladığında yanındaki kıza sıkıca sarılmış genç adam

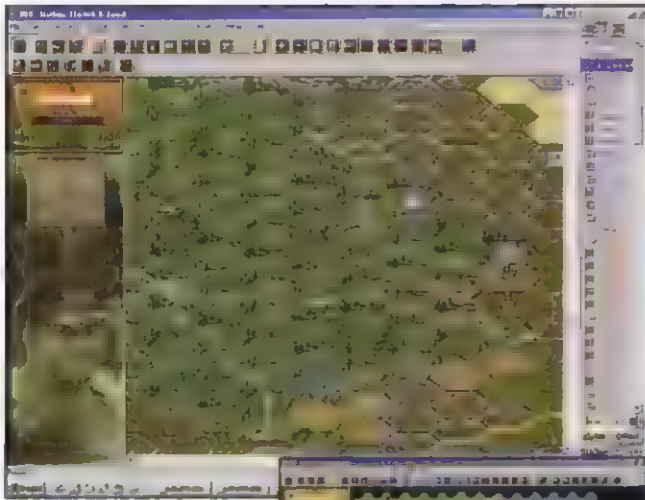
"Seni seviyorum Minriban genç adamın sesi, kumsala vurup geri çekilen küçük dalgaların arasında belki beirsiz duyuluyordu. Kulağına fısıldanan bu aşk cümlelerinden sonra genç kız başını genç adama doğru döndürerek, birkaç uzun saniye boyunca genç adamın mavimsi gözlerine derin derin baktı

şokdan çok daha şiddetliydi

"Ama... Ama... gözlerinde güneşin doğuşunu bu doğum kollelerinde yedek parasütün bir parasutçuda yarattığı güven ve huzur hissinin tattığını güzel sevgilim, sen iyimisin? Biraz önce bana denizde kolibasi var dedim mi?"

"Alahim! Zuhittin bunu nasıl düşünebilirsin, ben sana denizde kolibasi var dedim."

"Takat, saçlarında yağmur sonrası ıslak toprak kokan ormanları kokladığım biricik sevgilim



"Denizde kolibasi var biliyor musun?" dedi, genç adamın mavimsi gözlerine bakmaya devam ederken ve basın, genç adamın omuzuna yasladı

Genç adam hafifçe irkildi, ne söyleyeceğini bilmedi

Ama bir şeyer söylemek zorunda olduğunun farkındaydı

"Onar yabancı saymazlar, bizim binanın atkısı bağlantısı da bu sahile doğru. Çoğu aslında bizim bir parçamız." Genç adamın sözleri karşısında gözbebekleri kocaman kocaman açılan Minriban, başını kaldırarak büyük bir şaşkınlıkla çeren ses tonuyla cümlesini tamamlamaya çalıştı

"İ... İnanamıyorum Zuhittin, bu kadar romantik bir ortamda nasıl bir konudan bahsediyor sun böyle?"

Şimdi Zuhittin'in şaşkınlığı, Minriban'ın biraz önce yaşadığı

Seni, şimdi bana dönüp, önce derin derin gözlerime bakıp, seni seviyorum demen beklediğim sırada denizde kolibasi olduğunu söyleyerek beni hayretler okyanusuna can yeleksiz attığını da hatırlamıyor musun?

Ah canım sevgilim, ben sana denizde kolibasi var dedim, KOLIBASI var dedim. Orman bakanlığına bağlı çalşan bir kurum olan Kuru Odlu, Levazım İşleri Birliği'nin Yönetim Kurulundaki Asil üyelerden biri denizde yüzüyor bak görmüyor musun? Zuhittin? Nereye gittin?"

## Subspace: The Captain Chair

Firma: La Bamba dinliyorsun dediler Tür: Hor gördüler... Puan: 0

**Y**ine ilk okuyullarına dönmek istemesem de, bu ay ilk okuduktan beri unuttuğum bir şarkının MP3'ü ile karışlaştım. Olmamın sevincini yaşarken, insanlığın en büyük zaafılarından biri olan "saygısızlık" virüsünü taşıyan bazı arkadaşların tavrını karşılaştım. Yaşadığım sevginin ifadesi edebilmek için, ilk okuyullarıma kısaca geri dönmek zorunda hissediyordum kendimi. Los Lobos grubunun fitına gibi estigil, La Bamba şarkısının her yerde dinlendiği yıllarda aklımız müzge, resme, sinemaya, tiyatroya, heykelle, operaya, jazz konserlerine (tamamı Braz abartım) yeni yeni ermeye başlıyordu. Ve La Bamba da bu ortamda hoşanarak dinlediğimi hatırladığım ilk şarkılardan biri olmuştur

Ancak sonraki yıllarda, ne zaman La Bamba'nın içinde bulunduğum bir albulu salın almaya kalksam araya hep başka şarkılar, başka gruplar, başka müzyenler girmişti. Sonuçta, bu günlere kadar La Bamba'sız yaşamayı başaramıyordum ve bundan sonra yaşayabileceğimden emin olsam da, ofistek bir arkadaşımın İQQ aracı ile "bak ne bu durum" diyeerek gönderdiği La Bamba şarkısının üç kez arka arkaya dinlendiğimi iki dakikalık bir şarkıdır için biri doktor adayı, diğeni mar aday aday adayı olan (bu gündire olması da imkansız) isim lazım dil Onur ve Tuğbek arkadaşlarımızın beklemeyen

alaylarla karşılaştığımızda anlamadım ki o günük, insanların işleri eğitimi, okudukları kitaplar, dinledikleri müzikte değil, başka insanların zevklerine, anlarına, düşüncelerine gösterdikleri saygıyla doğru orantılı bir erdemmiş ve bizim gençlerin ilkinde bulunmayan bir değermiş. Onların La Bamba sevmeme haklarına saygı duyup, onları hoşlanmadığımız parçaları kaldırımlarında asla düşünemedikleri ve düşünemeyeceklerini sandığım bir nezaketle kullaklık takarak La Bamba'yı detaylarla dahi dinledim. Dinledikçe şarkıda şimdye kadar bilmediğim ya da unuttuğum baskasözler oduğunu gördüm. İlk okuldaki arkadaşarımla yaptığım yaramazlık habirladım. Arasla kavga arımız, Aperi'le kızar kızdırmamızı, Seçukla Volkan'a Ceren'e Başak'a manale hakkını cildirtan gurtutubuyunlamızı andım. Zevk aldım, mutlu oldum. Dahası var mı? Yani bu nıkayenin ana fikri. Sız sız olun insanların cesit cesit olduklarını ve dünyayı güzel yapmanın da bu farklılaşma oduğunu unutmam. Düşünsenize herkesin aynı kıyafetler giydiği, aynı şarkıyı dinlediği cesitlesmenin olmadığı bir dünya ne kadar sıkıcı olurdu değil mi? Adam olun

Cem Şancı







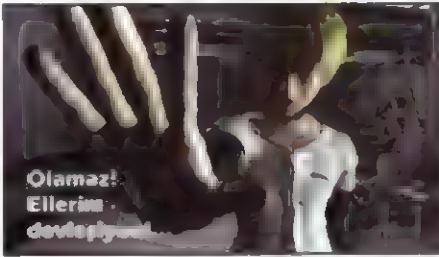
# Galerians

Yapımcı firma: Ascii Soft

Dağıtım: Crave Entertainment

Türü: RPG

**Y**er, Angelo Şehir Hastanesi. İnsanların genlerini üzerinde sürekli deneyler yapılan bu mekanda, Rion adında, parlak ve sarışın bir deli kanlıya uygulanan ilaçlar, onu hiper kinetik bir insana çevirdi. Fakat mükemmel güçler kazan



ması, ona biraz pahalıya mal oldu ve tüm hafızasını kaybetti. Hastaneden kaçmak istiyor ama bu güçleri devam ettirmek için bu ilaçları almaya devam etmesi gerektiğini de biliyordu. "Nalcon" adı verilen yeşil ilaç, ona düşman arına sok da galari gönderip onları patlatma gücünü veriyordu. "Red" isimli kırmızı ilacı aldığı anda düşmanlarını canlı canlı yakabilecekti. Fakat eğer Rion, bu zihinsel güçlerinin kontrolünü kaybederse sevdiği veya nefret ettiği herkes ve her şeyi stimsiz olarak yok ediyordu. Rion ilk önce hastaneden kaçmak için ise koyuldu. Big sayarlarla oynarken, kazayla kendisi ile ilgili bilgilerini buldu ve kendisi ne sordu. "Kimim ben, nasıl bu hale geldim?"

## NoRiyon...

Gerçekten kaliteli bir oyun olan Galerians, daha önce hiç



adı sanı duyu, mamis firma arıdan geliyor. Ascii Soft, Crave Entertainment, Polygon Magic (en azından ben hiç duymadım). Oyunun senaryosu ben mi çok da hoşuma gitmedi açıkçası; zaten oyunun neredeyse tek kaybolması senaryosu. Oyun alışa gelmiş bir RPG, kapı açma ar, düşmelere basma ar ve bulmacalarla dolu. Fakat bu kez şunu çok kolaylaştıracak bir fonksiyonu var. Bir yerden geçeceğinizi bulmak veya o yerle ilgili bilgi toplamak için uçan tusa basmanız yeterli. Rion, zihinsel gücünü kullanarak yanıtı hemen bulacak ve sizin oldukça kolaylaştıracaktır. Eğer bu fonksiyon oyunu bitirmenize yetmez ise gelecek ay bu oyunun tam çözümünü verebileceğimizi de hatırlatırım.



Oyunda silah, top, tüfek yerine beyin gücünüzü kullandığınız için cephaneye yerine ilaç alıyorsunuz. Yüzeysel olarak ilaçları anlatayım, Skip tabelleri güç kapasitenizi kuvvetlendirir, Recovery kapsülleri sağlığını artırır. En önemlisi Dementor kapsüllendir. Rion kontrolü kaybettiği zaman bu kapsülleri kullanmazsanız yoksa ganimet olur. Kontrolü kaybetmemek için ekrandaki göstergeleri takip etmeli ve en alttaki barın bitmesini asla izn vermeme-

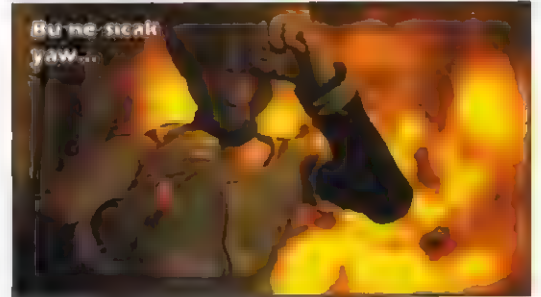
niz. Oyunun en kullanışlı fonksiyonlarından birisi de yuvarlak tusa ile ekrana getirebildiğiniz harita seçeneği. Gerçek zamanlı ve transparan olan bu haritaya nerede olduğunuzu anında görebiliyorsunuz. Kontroler kolay gibi gözüküyor ama bol hatalı; stemediğiniz hareketleri yapabiliyorsunuz. Netekim, yan ara yönüne ve tuşlar yeniden ayar ama özelikleri yok. İleri-

ye koşma hareketi, bir tuşla özelleştirmiş sürekli yuvarlağı basmak zorunda kalmıyorsunuz. Titreşim özelliği, oyuna daha bir urkuncü hava katıyor.

## Nöörüyon???

Müzikler Ridge Racer Type 4' teklere benzeyen ve en azından benim çok hoşuma giden parçalar. İn teraktif ses efektleri ise çok kaliteli ve bize yakışanlar. Haber vermesi açısından son derece kullanışlı.

Grafikler şaheser! Açık ve oyun dışındaki videolar, diğer oyunlardakilerden kat kat daha kaliteli ve yerleri ne tam oturmuş. Grafikler ise Resident Evil 3' den bile çok daha iyi, örneğin aynanın önünden geçerken görülen yansıması dediğim gibi, mükemmel. Ama mekanlar biraz fazla sade kalmış. Galerians fena bir oyun değil, bu 3 CD'lik macerayı kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. Özellikle Silent Hill türü oyunlardan hoşlananlar, sakın



kaçırmayın. Kim bilir, belki de oyunu bitirdikten sonra yeni oyunu elerinizi kullanmadan oynayabilirsiniz.

Bye&Smile...  
Emin Barış

## Grafikler

İnanılmaz kaliteli videolar ve kaliteli oyun içi grafikler var. Playstation'dan beklenmeyecek kadar iyiler.

## Ses ve Müzik

Ses ve müzikler de gayet iyi. Yeterince yapıyor. Bir bilimkurgu oyunu oynadığınızın yeterince hissettiriyor.

## Oynanabilirlik

Kontroller, mekan ve hikaye çok çabuk sıkıyor. Oynanabilirlik kötü. Üzerinde daha fazla çalışılması gerekirdi.

## Atmosfer

Ortam soğuk ve mistik. Düşünceyi senaryonun işleniş kötü. Yine de bilimkurgu hayranıysanız seveceğiniz bir RPG.

## LEVEL Notu

75

LEVEL KARNESİ

# Mortal Kombat Special Forces

Yapımcı firma: Midway

Dağıtım: Midway

Türü: Aksiyon

Bilgi için: www.midway.com

**M**ortal Kombat serisini bilmeyen var mı arkadaşlar? Yoktur sanırım, nele o kafa koparmalar, insan yakmalar, vucut dogramalar yok mu, nesi sizin şeyler anlatamam. Bu arkadaşlar Mortal Kombat ile piyasaya çıktıklarında olay olmuşlardı. İçindek vahşet nedeniyle oyun Amerika'da yasaklanmıştı. İnsanlar ben dahil, atarın sa on anını dolduruyor, bu oyunu oynayabilmek için sıra arda

var ama artık Mortal Kombat ruhu diye bşili kalmamış. Jax tepeden birnağa silahlı da, bir dövüş oyununda bu kadar sinin ne gereği olduğunu anlayamadım

## Nerede kaldı o eski omurluluk sökmeler

Oyunda hiç kayede, dymamaya deyecek bir atraksiyon da yok. Yeşil bere li Jax, kötü adam olan Kano'yu sevmemektedir. Kano da Jax'ı sevmemektedir. Mutlaka

bile oturup yapabilirsiniz yanı. Su efektleri beş ya sındaki bir çocuğun ilk grafik çizim deney mien g bir Videolar Sega Master System kalitesinde, madem guze yapmayacaklardı. Bari oyun motoruyla yapsalardı. Oyunun içindek kamera açısı çok kötü, Commodore 64 gibi, tepeden gösteriyor. Artık strateji oyunlarında bile tam tepeden göstermiyor yahu. Bakma tusu ekemiş er,

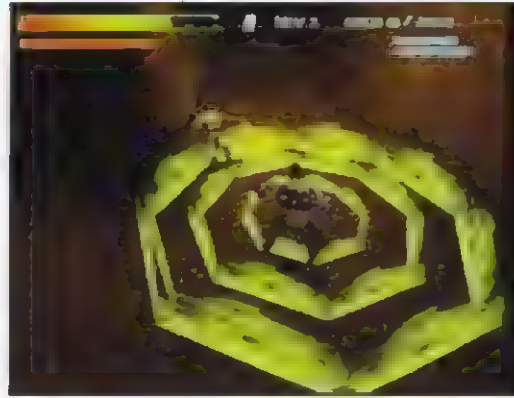
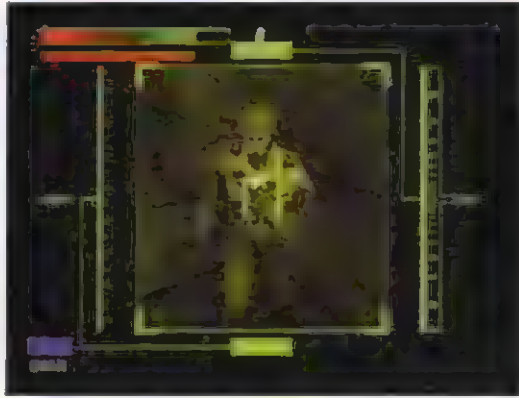


Oyun

o kadar ruhsuz ve sıkıcı ki, bazen iyilerin rutin değ il, kotulerin vansı tarafında oynamam gerektiğin düşünüyorum. Kano mu olsaydık ne?

İste size rehber. LEVEL1 Başka dergilerin bu oyuna kaç vereceklerine dikkat edin. Bazı bağımlılık larından dolayı kesinlikle oyunların kötü yonlerini yazamazlar ve okuyucularını yanı tırlar. Hiçbir bağımlılık olmayan LEVEL1, da ima okurlarını düşünür ve onların yanında olur. Sonuç mu, atın bu oyunu çöpel Bye&Smile

MegaEmin



birbirlerini eziyorlardı. Butun kombo ve bitirme hareketlerini ezberliyor ve birbirleriyle kapiş yorlardı. Karakterler çizg romanlara konu oldu. MK2 biraz daha gelişmiş olarak geldi ve hareketler çoğalıp karmaşıklaştı. MK3 de serinin en iyi oyunlarındandı. MK Mithologes tarzını değ ştirip platform dövüş yaptı. 3D olarak hazır anan MK4, tam bir mayal kırıkığı oldu. Yaratıcı lar Ed Boon ve John Tobias ayrıldılar. Şimdi ise Midway ol durduğu MK efsanesinin cesedini satarak para kazanmaya çalışıyor. Yeni oyun bir aksiyon ve tek kelimeye REZALET. Bir firma kendisini nasıl böyle bir ka emde bitirebilir anlamıyorum.

Yeni oyun Sonya, Kano ve Jax üçgeninde donuyor gib gözüküyor ama aslında tamamen Jax'ten ibaret. Hala bol kan



bir yerde buluşacak ve dövüşeceklerdir. Hikaye bu. Çok derin bir konu değ il mi.

Oyunda sağık ve özel o makuzere ki enerji bari var. Özel enerji, özel hareket yaptığınızda azalıyor. Kombo yaptıkça artıyor. Kombo anı sırf özel enerjiyi doldurmak için yapınca bir anlamda kalmıyor tabi. Öze hareketler R2'ye bas k tutarak yapmalısınız. Oyun sekiz bölümden oluşuyor ve oyun boyunca bir sürü bulmaca da çözmeniz gerekiyor. Odaların çoğu çıkmaza g diyor, gizli yerlere değ il. Karakterimiz zıplayamıyor. İşin gerçeği Metal Gear Solid'e benzetilmeye çalışmış ama iyice kötü olmuş.

Grafik olarak ısıklandırma haricinde her şey rezalettir. Duvarlar hep aynı texture larla kaplı. Siz

bir dövüş oyununa, Allah akil fıkır versin. 9mn'lik silahla insan öldüğünde sanki sonuna kadar zoom anmış sniper gibi eliniz titriyor. Adama bakıp nişan alana kadar oluyorsunuz zaten. Nor made çördüğünüz adam sniperla zoom yapınca yok oluyor faan. Bir anda ateş altında kalıyorsunuz ve mermilerin ne yönden geldiğini bile belil olmu yor.

## Hey gidi, efsaneler bile yaşılanıyormuş demek...

Müzik desen sıfır sesler de en şte. Sadece bir super veya kombo yaptığınızda Jax kanızmatık aftar ediyor o kadar.



### LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

Keskin, karanlık ve ÇOK SIKICI! Cehennem gidenken böyle koridorlardan geçeceğimi düşünüyorum.

#### Ses ve Müzik

Hiçbir birazlık üzerinde. Eski oyunlardan kalan efektler kullanılmıyaydı sıfırın altına inerdi.

#### Oynanabilirlik

Çok kötü, öfrefikle tepeden görme, aynı bakma duğmesi ve nişan almadaki rezaletlere hemen bayılıyor.

#### Atmosfer

Mortal Kombat atmosferinden çok uzak. Bu oyunun kalite kontrolçileri biraz tembeldir.

### 20

### LEVEL Notu

PC Versiyonu: Yok





# COLIN MCRAE RALLY 2.0

Yapımcı firma: Codemasters

Dağıtım: Codemasters

Türü: Yarış

Bilgi için: www.codemasters.com

**C**olin McRae bu şereken kariyeriyle kaplıdır gibi görünüyor. Kaliteli ve ugrasmanın yeni sıra bir de kendisi ne oyun yapmayı düşünmüştü. Sadece bir çok ralli oyunu vardı. Hatta kendi oyununu da, meslektaşının Tami Makkinen'le yarıştı. Buradaki yarışta ne Makkinen kaldı ne de bir başka ralli oyunu. Colin McRae Rally neşesini sip sukurdu. Gerçek ralli performansına en yakın ve en gerçek oyun olduğunu düşünürken, arkadaşlarımla bu oyunda eğlenirken dışarıya mezidurur. Ralli yarışlarının bir numaralı ve en Gran Turismo ise, rallinin de bir numarası. Colin McRae Rally 2.0'dur. Bu da bu büyük bir başarı kazanan McRae'nin artık oyunun ikinci versiyonuna hazır olmak gerekliliğini kararlaştırdı ve çalışmalarına başladı. Ancak yeni oyun, eskisinin kalitesine ulaşmış mıydı? Yoksa Colin McRae, sadece bir sanatçı mıydı? "Barret miydi?"

Şimdi beyinlerde bu soru doasıp dururken, bir de baktık ki ne görüyoruz? Üzerinde Colin McRae Rally 2.0 yazılı bir CD, masamın üzerinde duruyor. İşte bu da

yor, e o zaman ne bekliyorum dedim, hemen oynamaya başla yayım.

## Bir hafta sonra...

Bir sen, bir emd keskin olum de PlayStation cennetine mi geldim ne? Oyun gerçekten bir hit kesinlikle on numaralı neyse sakın eyleyem, tamam yawrum, tamamam, geçi.

Açık intro sunum hakkını vermişler. Tami, yollarıdan kesitler ve Ford Focus Rally Car ile yapılan bir sövü gösteren introya müzik de taktın oturmış. Seyredip de gaza geçmek mümkün değil. Oyunda intro dahil hiçbir yerde yüksek çözünürlük video arıma. Lajın grafiksel bütünlük de bozulmamış. Tabii burada hoşuma gitmeyen bir mevzu var. Bendeniz söylemesi ayıptır. Subaru Impreza'nın hastası bir şahsiyet olduğum zaman mutlaka, Colin McRae'nin Focus takımına geçişini öğrendiğimde çok şırdım olmuştum. Doğrularak bu kez oyun iki gibi Impreza WRX'i değil, Ford Focus'un üzeri ne kullandı.

Colin McRae 2.0, bir çok nokta versiyonuna göre çok ciddi değeri şikârlere uğramış kendisini tama-

men yenilemiş. İlk bakışta oyunun menüleri göze çarpıyor. Mavi gri bir fon üzerindeki beyaz harfler sürekli akıyor ve siz değişik seçeneğin üzerine geldiğinizde, bu seçeneklere ilgili sekreler açıyorlar. Örneğin "Drivers" seçeneği seçtiğinizde bir kask "Arcade" seçeneğinde ise birbirini geçen arabalar harirci geliyorlar. Bu yeni tarz aslında bir oyun değil de, başka ciddi bir program havyasında bakarsanız, oyunun versiyonu bile 2.0! Bu yeni menü tasarımı benim bir oyunda gördüğüm en kaliteli ve en güzel görünen tasarımı diyebilirim.

Sizin için ne kadar önemli olduğunu ama oyun beş farklı seçeneği sunuyor. Hızın km/h veya M/h cinsinden gösterilmesi opsiyonu seçeneğinden ayarlayabiliyorsunuz. Her bir on ayakta bir olmak sekiz ralli parkuru var. Bu sayı üçe etapları birlikte, ne reden baksanız doksan'a çıkıyor. Oyunu dört kişi ile oynama imkânına sahipsiniz fakat multi tap desteği yok. Tek bir joystick ile ve sıraya oynayabiliyorsunuz. An bir link desteği olsaydı, oyunun vereceği zevk kiye katanırdı. Bu link desteği yok demek oluyor

## "Otomobiller"

Ford Focus 2000  
Ford Focus 1999  
Ford Focus 2000 Alternatif 1  
Ford Focus 2000 Alternatif 2  
Ford Sierra Cosworth  
Ford Racing Puma  
Mitsubishi Lancer Evo VI  
Mitsubishi Lancer Evo VI Alternatif 1  
Mitsubishi Lancer Evo VI Alternatif 2  
Mitsubishi Lancer Evo VI Road Car  
Mini Cooper S  
MG Metro 6R4  
Toyota Corolla WRC  
Subaru Impreza WRC  
Peugeot 206 Kit Car  
Peugeot 205 Turbo 16  
Seat Cordoba Kit Car  
Lancia Integrale  
Lancia Integrale Alternatif 1  
Lancia Integrale Alternatif 2  
Lancia Stratos  
Not: başlangıçta sadece 6 araba var ama siz diğerlerini kolay yoldan açmak isterseniz, "Create New Driver Profile" ekranında ONECAREFULOWNER yazın. Tüm bölümler içinse "HELLOCLEVELAND".



## Kim koymuş bu taşı buraya?#!\*?

Oyuna eklenen 11 yeni özelik de Arcade seçeneği. Burada aynı yollar üzerinde sizden başka bir araba ile aynı anda yarış yorsunuz. Zamana karşı yarış sevmeyenler için sevindirici bir haber bu. Eğer tek başınıza zamana karşı yarışmak isterseniz hıyalet arabayla kapışıp rekorunuza rekor katıyorsunuz. Diğer arabaları yapıp zekalar çok gerçekçileştirmiş. Oyuncu her yarışta içinde kullanma tarzları değişiyor ve hep yolları takip etmiyorlar, bazen bir sınırı bile yere







# CONSOLE MASTER

**O**ccu hoşge dinliiz. Hovşeddiniz, söyle buyun efendim. Say fam za şerefier verdin z. Görüş meye i nasilsin z, yi' misin z? Yi' niz iyis nini z. Nasil olmayasınız ki yaz, den z, güneş, kızarıya da erkekler, duruma göre ve en önemlisi de piyasaya yağın kal teli oyunlar. Bu yaz hiç de bos geçmiyor. Ben de yaz n bir kısm nı konsoları başında geç ren siz ere bonus keyifler sunmaya çalışıyorum. Hep nize iyi eğlence ler.

## Şok Haber!!!



O da nesi? Birisi PlayStation 2 m dedi? Evet ben dedim. Hem de dedim ki, 'PlayStation?' n n Türkiye' ye geliş tarihi kes n esm s.



dedim, 15 Kasım 2000 tarihinde dedim, 400 Dolara dedim, qidin alın dedim. y demiş miyim? B r de 2001' de çıkacak olan PS2



Harddiskin fotoğrafların ilk ben yayınlayayım dedim. Ve yay nladım. Oh be

## PlayStation Aksesuarları

Makinenizin opsiyonlarından ne kadar haberdarsınız? Bu geniş konuyu özetleyerek kısa başlıklar altında topladım. İşte daha keyifli oyunlar için gerekenler.

▪ **NTSC çipi:** Türkiye' de satılan PlayStation' lar n tamamı PAL s sistem nı kullanır. Makinenizin lthal oyunları da çalıştırmasın istiyorsanız bu çip taktırmanız. Zaten çoğunuzun makinesinde bu çip vardır.



▪ **Kontrolörler:** PlayStation için üretilmiş sayısız çeşit kontrol aleti var. Normal joystick Dual Shock



ve Analog Joystick yanında duy madığınız bir çoğu. Bunlardan bins Resident Evil tarzı(RPG,



oyunları tek eyn zle oynamanız için üretilen G.O.V.E isim aygıt. Neredeyse bir eldivene benzeyor denebilir. Sırf Quake 2 için bir tek eli pad olduğunu biliyor muydunuz? Sol elde Grip-V, sağ elde ise mouse ile bu oyunu do yısıya oynayabilirsiniz. Uzaktan



kumandalı, ekstra titreşimli ve hatta rapid fire' ı bir ton çeşit se çeneğiniz var.



▪ **Direksiyon:** Burası çok önemli. Şte Bir yarış oyunundan bekledğiniz her şey var fakat direksiyonunuz yoksa, şu hususla



ra dikkat etmelisiniz. Öncelikle titreşimli olmalı. sertliğ elinizle uygun olmalı, sağa sola çevirirken takır takır etmemeli, üzerindeki tuşlar isteğiniz göre programlanabilir olmalı. analog sistemi tam destek emel. en az 180 derece dönebilmeli, vitesi size uygun tarafta olmalı ve en önemlisi de ya kolay monte edilebilir ya da uygun bir yere vantuzla yapışabilir olması.

▪ **Yelek ve koltuk:** Şte aslında çok fazla bil nmeyen ama asıl keyif unsuru olan elemanlar. Araba koltuğunun şeklinde ve her koltuğa uyan bir kifa benzeyen sistemde ekstra titreşim sağlayan 5 adet motor var. Adaptorle çalışın bu sistem, hem evinizde hem arabanızda(çakmaça takarak), iki seviye ayarlanabilir. masaj et görevini de görüyor. Oyundaki yolun içine girmek isteyenler için

değerli. Bir de qiyren var ki, bu biraz daha etkili. Özellikle dövüş ve silahlı macera oyunlarında her hareketi üzenizde hissediyorsunuz. Şiddetle tavsiye ederim.

▪ **Silah:** Makinenize türlü şekilli (bazuka şekilli dahil), titreşimli, rapid fire veya özel fonksiyonlara sahip bir sürü silah takabiliyorsunuz.



nuz Piyasada da bol bol satılıyor fakat ben hiç tavsiye etmem, çünkü oyunları çok az vı



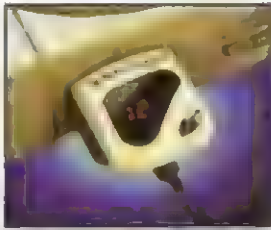
olanların çoğu da dandık.

▪ **Mouse:** Kim demis PlayStation da strateji oynamaz diye? Mouse' umuz var efendim, inanmazsanız bakın istediğimizde



▪ **Memory Card ve ram sürücüler:** Normal bir hafıza kartı 15 bloktur ve 1mb veri alır. Sıkıştırma sistemiyle 72 kanallık 72mb hafıza kartı bile yapılır ancak, çalışmalarındaki her problem için





kart yorlar. Sadece oyun çıktı save yaparsanız normal çalışıyorlar fakat memory card manager'dan dosya kopyalarsanız başlıyor sizi sınırlamaya. Bir de çok kullanışlı olan Ram drive var, pahalı ama hafıza kartı yerine bilgilerinizi bir diskete atıyorsunuzuz.

■ **Link kablosu:** Ki PlayStation'ı birbirine bağlayıp farklı ekranlarda multiplayer oynamak için tasarlanmış bir kablo. Tabii ki de televizyona ihtiyacınız oluyor.



Sonradan ram'i çok zorladığı anlaşılıyor. Link destekleyen pek fazla oyun üretmedi, benim gibi satın alanların elinde kalan bir aksesuar. Denemek isteyenler için şu oyunlarda destek var: C&C Retaliation, Toca Touring Cars ve Dune 2000.

■ **Multi tap:** Ffa serisinin tek max nede sekiz kişiye oynanabilmesini biliyor muydunuz? Multi tap denilen alet bir portu dörde



**Multi Tap Adaptable**  
1~4 Players

bolerek multi player desteği sunuyor. Birçok oyunda multi tap

desteği var. Tavsiye ederim.

■ **Ram kodu kartları:** Az çok biliyorsunuz artık, iki aydır anlatıyorum, ram kodları yazarak oyunlarda hile ve değişiklikler yapma



nızı sağ ayan aygıtlardır. Alacak sanız yüksek versiyonlu o masina ozen gosterniz

■ **Video kart:** PlayStation'da VCD seyretmenize o anak sağlar. Yeni çıkanlarda dahili ram kod cihaz var. Genellikle yanlarında



geen yaylar, boot sektörler okunmayan CD'ler kapağı açk çalıştırmak içindir.



■ **Mp3 ça ar:** PlayStation'da mp3 CD'leri dinlemenize yarayan bir alet.

■ **Dans pisti:** Özel bir programla dans öğretip, eğlendiriyor.



■ **Pocket Station:** Hafıza kartı satını kullanan ve yanınızda taşırken, dosyalar üzerinde oynamalar yapmanıza olanak sağlayan bir cihaz.

■ **PC bağlantı aksesuarları:** Datel'in dahil cihazı sayesinde, makinenizi bir PC'ye bağlayabilir, save dosyalarınızı hardiskinize kopyalayabilir, internetten dosya ala-



bir ve yollayabilirsiniz. İçindekiler program Datel'in sitesine bağlanarak upgrade edebilirsiniz.

### Okurdan Gelenler

Hımmm, bakalım bu ay sizlerden neler gelmiş... Sınırlı değil, bir arkadaşımız, ben "İçinç şeyleri yollayın" deyince aklına hemen kaplumbağası gelmiş. Bana su kaplumbağasının konuştuğunu ve Türkçe olarak wlaaarrh quaaarrrrr dedğini yazmış. Pes diyorum başka bir şey demeyorum. Geçen ay size, kendi kendine ram kodları yapan bir arkadaşımızdan bahsetmiştim, Gökhan Muharremoğlu. Bu ay da bize "Driver" da kare tekerlekli araba kodunu ve Metal Gear Solid'integratör'deki Ninja ile nasıl oynandığını açıkladı.

Driver'da arabanın kare tekerlekli mi işine yata bilmediğini ar tikij:

### 801414A0 - 0000

Metal Gear Solid'integratör'de Ninja ile oynamak çinse, iki saatte, hiç enerji kullanmadan ve hiç yakalanmadan, extreme de hiç continue kullanmadan oyun bitirmek gereklidir.

Berik, tam bir Gran Turismo hastasıymış ve oyunda bulunduğu 15 gnc noktaları bizi me payasmak istemiş.

Araba yıkamak için 5000 kredi gerektiriyor yazıldı ama aslında sadece 50 kredi yetiyor. Programlama hatasından dolayı kesinlikle %100 yapamıyorsunuz. En fazla %98.2'ye ulaşabiliyorsunuz. Garajındaki araba sayısı 100 ile sınırlı. Bu yüzden ikinci hafıza kartını da garaja olarak kullanırsanız garajınız ikiye katlanır. Berik'e de teşekkür ederiz.

Mersin'den Yusuf Tırır bize Street Fighter EX 2 Plus'ta kızıl karakterleri nasıl açacağımızı anlatmış. Ana menüde "Bonus" açılıp 2 kere starta basını. "Director" açılıp 4 kere starta basını. "Practice" açılıp 1 kere, ve "Arcade" açılıp 5 kere bastığınızda kızıl karakterleri nasıl açacağımızı anlatmış. Ana menüde "Bonus" açılıp 2 kere starta basını. "Director" açılıp 4 kere starta basını. "Practice" açılıp 1 kere, ve "Arcade" açılıp 5 kere bastığınızda kızıl karakterleri nasıl açacağımızı anlatmış.

Sizin de elinizde, bizimle paylaşmak istediğiniz için bilgileri varsa bana yollayın resminizle birlikte yollayayım. (Ne konsol Master köşesinde ne de Posta Kutusunda okuyucu resmi yayımlıyoruz. Emirci mi Arkadaşlar bosuna resmi yollamayın, valla da bilette yayımlanmamız için.)

### Ayın Ram Kodları

Ups, kodlara pek yer kalmadı,

sadece iki oyun.

■ **Gran Turismo 2 için verdiğimiz** 10 tane şifre çok beğenilmiş. Alın bu da Gran Turismo 1 için o 10 tane şifre (afararında daha iyisi).

### Player 1 Nitro (R3)

D00BC1C6 - 0004

800B6F3E - 0006

D00BC1C6 - 0004

800B6F42 - 0006

### Player 2 Nitro (R3)

D00BC286 - 0004

800B7C72 - 0006

D00BC286 - 0004

800B7C76 - 0006

### • Galerians:

#### Sınırsız HP:

801AF972 - 00C8

801C2F9C - 00C8

#### AP yok:

801AF96C - 0000

Sınırsız Nalcan:

801AF978 - 00C8

#### Sınırsız Red:

0 AF97C - 00C8

Sınırsız D-Felon:

80 AF980 - 00C8

#### Maksimum psychic seviyesi:

301C2FA6 - 00C8

### Son Sözüm

Afınza sığınarak biraz da bana dokunan konuları yer ayırmak istedim. İnsanlardan e-mailler geliyor, bandrolü oyunlar alıyorum ama santesiyle aynı diyorlar. Haki siniz, bandrolü ama kopyesinin aynı olduğunu aslında sahte. Kültür Bakanlığı sahte oyunların önüne geçebilmek için, üzerlerine bandrol yapıştırıp naylon kaplıyor. Kendisine de pay koyarak aynı oyunun daha pahalıya satılmasını sağlıyor. Şimdi koruyorum. Bununla nasıl kopyacılığın önüne geçiyorsunuz? Ücretlerini teklif ücretlerini almak size mi düşüyor? Sahte ve lisanssız ürünleri sattırmaya özendiren insanların hem kötü örnek olup, hem de onları kazandırmıyor musunuz?

Geçmiş bir Conso e Master'in daha sonuna. Gelecek ay Driver 2, Meda Of Honor Undergro-und, Tenchu 2, Music 2000, Dino Crisis 2, 007 Racing, Metal Gear Solid 2, Chase The Express Resident Evil Code Veronica ve daha nice konso oyunu anı hatırladıkça geniş bilgiler edinmek istiyor musunuz? Ya Conso e Master'daki PlayStation 2, XBox, Dreamcast ve Dolphin karşılaştırmasını okumak? O zaman Eylül LEVEL 1 sahin kaçırmayın, konsolcuların bahana güzel bir surpriz bile çıkabilir belki kim bilir (ben ) Bye & Smile

MegaEmin



# DIABLO II

Gizli inek bolumunun sırrını açıklıyoruz.

**U**marım Diablo 2 oynatmaktan bu renbere ayrıracak zaman bulabilirsiniz. Bunu yaparsanız iyi olur çünkü bu rehberde aradığınız çoğu şeyi -hatta aramadıklarınızı ve bilmediğinizi bile bulabileceksiniz. Örnek mi? Diablo'da bir eşya olarak geçen The Secret Cow Level'e nasıl ulaşacağınız mesele. Veya toparladığınız o mucevherlerin her bir seviyesinin tam olarak ne işe yaradığı. Tüm şen'lerden bu aradığınız NPC'lerin özellikleri. Oyunda keşif yapacağınız tüm unique yaratıklar ve özellikleri. Ya da yaratıkların ayaklarının dibinde gördüğünüz auraların ne anlama geldiği. Horadric Cube ile ne yapabileceğinizi de merak etmez misiniz? Nasıl yeterince çekici geldi mi? Eğer bu rehberle yetinemezseniz bu oyunla ilgili

merak ettiğiniz her şeyi email yoluyla sorabilirsiniz. Eğer belli bir konuda fazla soru gelirse onun izinde ayda daha farklı konularla rehberde devam ederiz. Hadi bakalım fazla ıztırmadan Diablo 2'deki cevherlere bir bakalım.

## HORADRIC CUBE REÇETELERİ

Diablo 2'deki en değerli quest eşyalarından biri Horadric Cube. Aslında bundan başka değerli quest eşyası olduğu da söylenemez ama o sun. Horadric Cube'u Act 1'de Cain'den alacağınız ikinci quest sırasında Halls of Dead'de bulacaksınız. Bu kubbun asıl kullanım amacı Act 1'de Horadric Staff ve Act 11'de Kha'm's Writ'skin'ini oluşturmaktır. Bunun parçalarını bu kubenin içine koyacaksınız ve birleştireceksiniz. Nasıl



mi? Horadric Cube içerisinde 16 birimlik boş yer bulunduran bir kupa ve içine konan eşyaları birleştirerek farklı bir eşya oluşturma yeteneğine sahip. (Bu arada onu aynı zamanda fazla eşyaların zıttılamak için de kullanabilirsiniz. İ inventory'nizde kapadığı 4 yere karşı, 16 yer kazanmış oluyorsunuz. Blizzard Horadric Cube ile yapabileceğinizin hakkında bilgi vermiyor ve etrafta da yapabileceğiniz şeylere dair birçok rivayet doğru değil. Aşağıda su anki kadar bilinen ve doğruluğu onaylanmış Horadric Cube reçetelerini bulacaksınız.

Sıraşyla Kubun içine yerleştirilecek olan eşyalar, sonuçta meydana gelen eşya veya olay, açıklama)

Wirt's Leg + Tome of Town Portal: Secret Cow Level'e açılan Kırmızı Portal. Bu level'e hakkında daha ayrıntılı bilgi ve resimler bir sonraki bölümde bulabilirsiniz. Bu birleşimi kullanmak için Rogue Camp'ta o manzı gerekiyor. Skul' haric her türden bir Perfect Gem + Amulet: Prismatic Amulet. Tüm direncilere 18-24 ekler. Şu anki versiyonunda bazı hatalar oluyor. Blizzard bunu erk patch'lerde düzeltmeyi düşünüyor.

Aynı türden 3 Perfect Gem + Bir büyük eşya: Yüksek seviye her hang bir eşya. Büyük eşya olarak silah, zırh veya takı kullanabi-

lirsiniz.

**Hemangi tür ve kalitede 6 Gem +**

**1 Sword: Soketi Longsword.** Bu lanlı Deckard Cain ile Horadric Cube hakkında konuştuğunuzda alıyorsunuz. Diğer silah türlerini de kullanabiliyor olabilirsinz ama sanırım sonuçta daima Longsword veriyor.

**Aynı tür ve kalitede 3 Gem:** Aynı türden bir üst kalitede Gem. Eğer üç tane Perfect Gem koyarsanız birleşme olmaz. Ayrıca Horadric Cube, içine konan her şey birleşim işlemine soktuğundan, örneğin içine üç tane aynı tür ve kaliteden, diğerleri ise farklı birkaç tane daha Gem koyarsanız yalnızca 3 Gem işleme girer ve yine bir üst kalitede bir tane Gem elde edersiniz. Koyduğunuz diğer Gemler ise kaybolur.

**1 Ring + 2 Topaz: 1 Cora Ring.**

Bu yüzük genellikle 21-30 arasında elektrik direnci verir.

**3 Ring, 1 Amulet.**

**3 Amulet, 1 Ring.**

**3 Healing Potion + 3 Mana Potion + 1 Gem: 1 Full Rejuvenation Potion.** Kube konulacak kişilerin veya Gemlerin kalitesinin bir önemi yok.

**3 Healing Potion + 3 Mana Potion: 1 Rejuvenation Potion.** Konulacak kişilerin kalitesi önemli değil.

**1 Healing Potion + 1 Strangling Gas Potion: 1 Antidote Potion.** Konulacak kişilerin kalitesi önemli değil.

**1 Spear, 1 Quiver Arrow: 1 Set**

## TABLO 1

### SHRINE'LER

Diablo 2'deki en büyük yeniliklerden biri etrafta bolca bulacağınız shrine'ler olacaktır. Bu shrine'lerin ne işe yaradığı genellikle isimlerinden anlaşılıyor ama yine de iyi bir rehberde tüm bu shrine'lerden tam ayrıntılarıyla bahsetmemek olmaz. Bulacağınız shrine'lerin bazıları zamanla tekrar kullanılabilir (recharge), bazıları ise tek kullanımlık. Tek kullanımlık olanları da parantez içerisinde belirticeğim.

Armor	Armor'u %100 oranında artırır.
Combat	To-Hit ve Maximum Damage'i %200 oranında artırır.
Experience	Öldürdüğünüz yaratıklardan %50 daha fazla experience kazanırsınız. (Tek kullanımlık)
Exploding	Dokunduğunuzda önce size zarar verir, sonra da yerde birçok fulminating potion yaratır. (Tek kullanımlık)
Fire	Dokunduğunuzda shrine'in yakınında bulunan herkesi (siz de dahil olmak üzere) etkileyen fire bolt'lar yaratır. (Tek kullanımlık)
Gem	Üzerinizde taşıdığınız gem'lerden bir tanesini bir üst seviyeye çıkarır, eğer üzerinizde hiçbir gem yoksa rasgele bir chipped gem yaratır. (Tek kullanımlık)
Health	Sağlığınıza tamamen düzeltir.
MANA	Mananızı tamamen doldurur.
Mana Recharge	Mananızın geri dolma hızını %50 oranında artırır.
Monster	En yakınınızdaki yaratığı bir unique yaratık olarak yeniden yaratır. (Tek kullanımlık)
Poison	Dokunduğunuzda sizi zehirler, sonra da yerde birçok choking gas potion yaratır. (Tek kullanımlık)
Portal	Bir town portal açar ve bu portali birçok kez kullanabilirsiniz. (Tek kullanımlık)
Recharge	Mananızı normalde %400 daha hızlı olarak doldurur.
Refilling	Sağlığınıza ve mananızı tamamen doldurur.
Resist Cold	Soğuğa karşı olan direnci %75 oranında artırır.
Resist Fire	Ateşe karşı olan direnci %75 oranında artırır.
Resist Lightning	Elektriğe karşı olan direnci %75 oranında artırır.
Resist Poison	Zehire karşı olan direnci %75 oranında artırır.
SKILL	Tüm skill'lerinizi 2 artırır.
Stamina	Tüklenmeyen stamina verir.
Well	Sağlığınıza ve mananızı yarıya kadar doldurur.

**TABLO 2**  
**YARATIK AURALARI**

Unique yaratıkların birçok özelliği olabildiğini biliyoruz. Mesela bazıları Extra Fast, bazıları Extra Strong olabiliyor. Hatta bazıları Extra Strong Cold Enchanted gibi birden çok özelliğe bile sahip olabiliyor. Bu özellikler arasında en güçlü ve etkili olanlardan biri de Aura Enchanted adı ile tanımlanan auralar. Bu özellik unique yaratığa rasgele bir saldırı aurası veriyor ve bazı durumlardan bu aura yaratığın çevresindeki diğer yaratıkları da etkileyebiliyor. Eğer oyunu bir Paladin olarak oynuyorsanız ve bütün auralara sahip olabilecek kadar yüksek level bir karaktere sahipseniz bu auraların isimlerini ve ne işe yaradıklarını biliyorsunuzdur. Ama Paladin olarak oynamayanların bu auralar hakkındaki bilgi sahibi olmasının pek bir yolu yok. Tabii bu rehber haricinde...

### Might

Yayılıyor mu?

Evet

Ne işe yarar?

Yaratıkların verdikleri zarar arttırır. Necromancer'ın Amplify Damage lanetinin tam tersi olarak açıklayabiliriz. Amplify Damage sizin yaratıklara verdiğiniz zarar arttıyordu.

Nasıl Tanırım?

Eğer bir grup yaratığın ayaklarının dibinde dönen, dikenli sarı bir aura görürseniz Might ile karşılaştınız demektir. Zaten bir süre sonra etrafınızı saran yaratıkların çok zorlu olduğunu ve hit point'lerinizin çok hızlı azaldığını fark edeceksiniz.

### Thorns

Yayılıyor mu?

Evet

Ne işe yarar?

Yaratığa vurarak verdiğiniz zararın bir kısmı size zarar olarak geri yansır.

Nasıl Tanırım?

İki adet dönen sarı yay şeklinde görünür. Yakın dövüş kullanan oyuncular her bir vuruşlarının sağlığını azalttığını fark edeceklerdir. İlk olarak unique yaratığı öldürerek bu auranın diğer yaratıklara yayılmasını engelleyebilirsiniz.

### Holy Fire

Yayılıyor mu?

Hayır

Ne işe yarar?

Yakındaki oyunculara belli aralıklarla ateş zararı verir.

Nasıl Tanırım?

Doğa doğru dönen sarı dikenler şeklindedir. Size saldıran hiçbir yaratık olmadığı halde zarar gördüğünüzü fark edeceksiniz. En iyi korunma yolu ateşe karşı direncinizin yüksek olmasıdır.

### Blessed Aim

Yayılıyor mu?

Evet

Ne işe yarar?

Yaratıkların saldırı şanslarını yükseltir.

Nasıl Tanırım?

İçe doğru spirallenen kırmızı ince yaylar şeklindedir. Görmeyiz pek de kolay olmayabilir. Çok etkili bir aura olmasa da yayılabildiği için etrafınızdaki yaratıkların size daha sık vurabildiklerini görebilirsiniz. Savunma oranınız düşmüş gibi bir etkiye uğrarsınız.

### Holy Freeze

Yayılıyor mu?

Hayır

Ne işe yarar?

Yakındaki oyuncuları soğutur.

Nasıl Tanırım?

Girdap şeklinde dönen mavi ve beyaz karışım şeklindedir. Aniden maviye dönerseniz bir yaratıkta Holy Freeze aurasının olduğunu anlayabilirsiniz. Mavi iken karakteriniz hem hareket hem de saldırı olarak yarı yarıya yavaşlar. Act II'nin son yaratığı Duriel bu auraya sahiptir.

### Holy Shock

Yayılıyor mu?

Hayır

Ne işe yarar?

Yakındaki oyuncuları elektrik çoku verir.

Nasıl Tanırım?

Pek fazla hareket etmeyen dokuz köşeli beyaz yıldız şeklindedir. Eğer oyuncu aura sahibi yaratığa çok yaklaşırsa, ayağının dibinde elektrikler görünmeye başlayacak ve oyuncuya zarar verecektir. Yüksek seviyeli yaratıklardan çok etkili olabilir.

### Fanaticism

Yayılıyor mu?

Evet

Ne işe yarar?

Saldırı hızını ve saldırı şansını arttırır.

Nasıl Tanırım?

Büyük, turuncu renkli, dönen bir aura'dır. Etkisi aynı Blessed Aim'deki gibidir ama onun etkisinin yanı sıra yaratıklar size daha da hızlı saldıracaklardır. Yayıldığı için, bu auraya sahip olan yaratıkların etrafınızı sarmasına izin vermemeye çalışın.

### Conviction

Yayılıyor mu?

Sayılr

Ne işe yarar?

Savunmayı ve dirençleri azaltır.

Nasıl Tanırım?

Parlak yeşil çember şeklindedir. Kolayca tanımlanabilir, çünkü oyuncuya yayılır. Ayağınızın dibinde yeşil bir çember görüyorsanız C tuşuna basarak karakter ekranını çağırdığınızda savunma oranınızın ve dirençlerinizin kırmızı rakamlarla yazıldığını göreceksiniz. Act IV'deki Chaos Sanctuary'deki Lord de Seis bu auraya sahiptir.



**TABLO 3**

**GEM YETENEKLERİ**

Bildiğiniz gibi artık Diablo'da slotlara sahip silahlar, kalkanlar ve miğferler var. Bir slotta taktığınız gem'i bir daha çıkarma imkânınız olmadığından ve gem'leri de her yerde bulamadığınızdan, gem'leri kullanırken mümkün olan en doğru seçimi yapmalısınız. Oyunda 7 farklı gem bulunuyor: Amethyst, Diamond, Emerald, Ruby, Sapphire, Skull ve Topaz. Her bir gem'in beş farklı seviyesi var: Chipped (çentikli), flawed (kusurlu), normal, flawless (kusursuz) ve perfect (mükemmel). Gem'lerin seviyelerini yükseltmenin şimdilik bildiğim yalnızca iki yolu var: Birincisi bir gem shrine kullanmak, diğeri de Horadric Cube yardımıyla üst seviye gem yaratmak. Bunların dışında eklemek gerekirse oyunu normal zorluk seviyesinde bitirip, Hell ve Nightmare seviyelerinde oynarken yaratıkların bıraktıkları gem'ler daha üst seviyede olacaktır.



**Amethyst**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	15 - 19 ek saldırı şansı	+5/6 savunma	+3 güç
Flawed	20 - 29 ek saldırı şansı	+7/8 savunma	+4 güç
Amethyst	30 - 39 ek saldırı şansı	+9/10 savunma	+5/6 güç
Flawless	40 - 49 ek saldırı şansı	+11/13 savunma	+7/8 güç
Perfect	50 - 59 ek saldırı şansı	+15/17 savunma	+9/10 güç

**Diamond**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	Undead'e karşı % 125-129 zarar	Tüm dirençlere % 5/6 ek	Saldırı şansına +10
Flawed	Undead'e karşı % 130-135 zarar	Tüm dirençlere % 7/8 ek	Saldırı şansına +15
Diamond	Undead'e karşı % 136-145 zarar	Tüm dirençlere % 9/11 ek	Saldırı şansına +20
Flawless	Undead'e karşı % 146-155 zarar	Tüm dirençlere % 12/15 ek	Saldırı şansına +25
Perfect	Undead'e karşı % 156-170 zarar	Tüm dirençlere % 16/20 ek	Saldırı şansına +30

**Emerald**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	3 saniyede +2 zehir zararı	% 10 - 12 zehir direnci	+3 hüner
Flawed	3 saniyede +3 zehir zararı	% 13 - 16 zehir direnci	+4 hüner
Emerald	3 saniyede +4 zehir zararı	% 17 - 20 zehir direnci	+5/6 hüner
Flawless	3 saniyede +4 zehir zararı	% 21 - 25 zehir direnci	+7/8 hüner
Perfect	3 saniyede +5 zehir zararı	% 26 - 30 zehir direnci	+9/10 hüner

**Ruby**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	3 - 4 ateş zararı	% 10 - 12 ateş direnci	+6 - 8 max hit point
Flawed	3 - 5 ateş zararı	% 13 - 16 ateş direnci	+9 - 11 max hit point
Ruby	4 - 5 ateş zararı	% 17 - 20 ateş direnci	+12 - 15 max hit point
Flawless	5 - 6 ateş zararı	% 21 - 25 ateş direnci	+16 - 20 max hit point
Perfect	6 - 7/8/9/10 ateş zararı	% 26 - 30 ateş direnci	+21 - 25 max hit point

**Sapphire**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	1 - 3 soğuk zararı	% 10 - 12 soğuk direnci	+6 - 8 max mana
Flawed	2 - 3 soğuk zararı	% 13 - 16 soğuk direnci	+9 - 11 max mana
Sapphire	3 - 4 soğuk zararı	% 17 - 20 soğuk direnci	+12 - 15 max mana
Flawless	3 - 5 soğuk zararı	% 21 - 25 soğuk direnci	+16 - 20 max mana
Perfect	3 - 6/7 soğuk zararı	% 26 - 30 soğuk direnci	+21 - 25 max mana

**Skull**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	Vuruş, % 2 sağlık, % 1 mana çalar Saldıran 2 zarar görür		+2 Sağlık, %8 Mana
Flawed	Vuruş, % 2 sağlık, % 2 mana çalar Saldıran 3 zarar görür		+3 Sağlık, %8 Mana
Skull	Vuruş, % 3 sağlık, % 2 mana çalar Saldıran 4 zarar görür		+3 Sağlık, %12 Mana
Flawless	Vuruş, % 3 sağlık, % 3 mana çalar Saldıran 5 zarar görür		+4 Sağlık, %12 Mana
Perfect	Vuruş, % 4 sağlık, % 3 mana çalar Saldıran 6/7 zarar görür		+4 Sağlık, %16/20 Mana

**Topaz**

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	1 - 6 elektrik zararı	% 10 - 12 elektrik direnci	+7 - 9 büyü eşy bulm şansı
Flawed	1 - 7 elektrik zararı	% 13 - 16 elektrik direnci	+11 - 13 büyü eşy bulm şansı
Topaz	1 - 8 elektrik zararı	% 17 - 20 elektrik direnci	+14 - 17 büyü eşy bulm şansı
Flawless	1 - 10 elektrik zararı	% 21 - 25 elektrik direnci	+18 - 20 büyü eşy bulm şansı
Perfect	1 - 12/13/14/15 elektrik zararı	% 26 - 30 elektrik direnci	+21 - 25 büyü eşy bulm şansı

avacı

2 Quiver Arrow: 1 Quiver Bolt  
2 Quiver Bolt: 1 Quiver Arrow

Bir gemi tamamen satsanız o an bazı tanitler var. Bunlardan en üstüğe 12 tane aynı tür Chipped Gem'i alırsanız bir adet Perfect Gem oluştuğuna inanılır. Eğer Gem'lerinizden birini istemiyorsanız sakın karmayın. Bunun nedeni yukarıdaki aynı tür ve kalitede 3 Gem'i alarak kamışında bulabilirsiniz.

**THE SECRET COW LEVEL**

Geçtik oyunun en büyük gizine. Böyle bir bölümün varlığı da na Diablo zamanında söylenirdi ama esprilerle kabul edilirdi. Diablo 2'de ise Blizzard bir gerçek yapılmış merak uyandıran bulsun diye bu bölümü oynatabilirken is.

İsterken öncelikle bu bölümü ulaşmak için yapmanız gerekenlerden bahsedelim. Bu bölümü ulaşmanız sağlayacak portalı açmak için Wirt's Leg, Tome of Town Portal ve Horadric Cube gerekiyor. Horadric Cube'u nereye bulabileceğiniz Horadric Cube Reçeteleri kısmında açıkladım. Wirt's Leg'e gittince, Act I'nin 3 quest'inde Deckard Cain'i bulma görevi olarak siz ve ekinizde soğukta Stony Field'den Tristram'a giden bir portal açacaksınız. Stony Field haritasının en üst köşesinde giderseniz yerde yatan Wirt'in cesetini göreceksiniz. Diablo'daki tıpta bacaklı çocuğu Wirt'e tıkladığınızda etrafa birçok altın ve Wirt'in bacağı saçılacak. Bacağı alın. Tome of Town Portal, Rogue Camp'taki Akera'dan satın alabilirsiniz. Artık yapmanız gereken tek şey Wirt's Leg'e Tome of Town Portal ve Horadric Cube'u

beşinci ocağına yerleştirip Transmute tusuna basmak. Oyunu tekrar başlatarak dördüncü ocağına yerleştirip Secret Cow Level Portalini göreceksiniz.

Tabii bu portala açmanız demek her şeyi içine alıp kırıp kırarak öldürecekmiş ve rahat rahat oyunla geçireceksiniz demek değil. Secret Cow Level'e geçtiğinizde ancak dört bir yanda yaklaşık 60 tane nek size saldırarak Zaten resimlerdeki grup halinde nekler görüyor ol-

manız. Zaten bu bölgede tanımımla 70'den fazla nek buluyor ve bunlar genellikle grup halinde saldırıyorlar. Hepsini elinde standart olarak bata buluyor ve hepsi nekler gerçekten de çok güçlüler. Benim Z Level Necromancer'ımı yalnızca 11 vurusta öldürebiliyordum. Tabii her bir karakterin böyle durumu arda kulandığı bir strateji sömür-

Açıkçası burada Necromancer'ın Corpse Explosion yeteneği, kesmen katliam yapıyor. Bu bölü-

mlü dört defa oynadım ve gördüğümü kadandayla yalnızca bir tane Unique yaratık vardı. The Cow King. Cow King öldüğünde genellikle bir Unique eşya bırakıyor.

Bu bölüme niye en azından bir kere de o sağırmızı gerekliliği geçince? Bu bölümde oyunun tümünde topladığınızdan daha fazla Gem bulma şansınız var. Genellikle öldürdüğünüz 20-25 inekle bir Gem bulma ihtimali var. Bunun dışında meklem çoğu büyük eşyalar bırakıyorlar, bunları

toplayıp satarak oldukça iyi para kazanabilirsiniz.

Oyunu Save & Exit yapana kadar Secret Cow Level Portalini aktif olarak kılıyor. Yani bu süreç içerisinde bu bölüme istediğiniz kadar girip gelebilirsiniz. Oyundan çıkıp tekrar başlayınca portala o maddeyi göreceksiniz. Eğer bu bölüme yeniden girip ortalığı yeniden talan etmek isterseniz tekrar Tristram'a gidip Writs Leg almanız gerekecektir. İşlemleri yapmanız

## DIABLO 2 QUESTLER

### ACT I

**Quest 1:** Akara'dan alacağınız bu quest'te Blood Moor'da bulunan Jen of Evil'deki tımar yaratıkları öldürmelisiniz.

**Quest 2:** İlk quest'ten sonra Kashya'sızden eski bir rogue olan Blood Raven'i öldürmeniz isteyecek. Blood Raven'i Burial Grounds'taki Rogue Encampment'ten > Blood Moor > Cold Plains > Burial Grounds mezarlığında bulabilirsiniz. Blood Raven karşılaştığınız ilk güçlü yaratık.

**Quest 3:** 2. quest'ten önce Akara'sızden Cain'i bulmanız isteyecek. Bu quest'i yapma zorunluluğunuz yok. Bu quest birkaç alt quest'ten oluşuyor. Bunları sıralayacak olursak, İlk olarak Cold Plains'ten Stony Field bölgesine geçiniz. Duvarlardan binde bir mağara göreceksiniz. Bu mağaraya ya Lyle Dark Wood'a gitseniz ve Tree of Infused dokunup parsomeni alırsanız, Akara ile konuşun. Stony Field'deki stonenegele benzeyen tasarımlı parsomeniyle yayan srayla dokununuz. Ağları paralıdan Tristram'a geçip Cain'i kurtarın.

**Quest 4:** Bu quest'i almak için Stony Field'daki Moldy Tomb'e dokununuz. Dark Wood'dan Black Marsh'a geçin ve oradaki kuleye girerek en alt kattaki The Countess'i öldürünüz.

**Quest 5:** Bu quest'i Charsi'den alacaksınız. Black Marsh'tan Moldestery'e gitseniz. Buradaki barackada Horadric Manus'u bulacaksınız.

**Quest 6:** Deckard Cain sizden Akara'nı öldürmenizi isteyecek. Onu Monastery'den sonra ulaşacağınız Catacombs'da bulacaksınız. Ancak Act I'nin en güçlü yaratıcı:

### ACT II

**Quest 1:** Akara'dan alacağınız bu quest'te amacınız Sewers'in

## TABLO 4

### NPC'LER

Diablo 2'de her Act'te farklı bir şehir ve bu şehirlerde yaşayan farklı NPC'ler var. Bu NPC'ler size Act'i tamamlamanız için verecekleri questlerin yanı sıra çeşitli konularda da yardımcı olacaklar. Oyun genelinde 4 Act'e dağılmış toplam 22 adet NPC karakter bulunuyor. Hadi onları biraz tanıyalım:

### ACT I

**Akara:** Akara ile konuştuğunuz anda sağlığınız ve mananız tamamen dolar. Akara'dan potion, büyü staff ve wand'lar satın alabilirsiniz.

**Kashya:** Size Blood Raven quest'ini verecek olan rogue'ların lideri. Bu görevi tamamladıktan sonra Kashya'dan adam kiralayabilirsiniz.

**Charsi:** Her türlü silah ve zırh satın alabileceğiniz Charsi, aynı zamanda hasar görmüş eşyalarınızı da para karşılığında tamir edecektir.

**Gheed:** Gheed'de de Charsi'de olduğu gibi silahlar ve zırhlar bulabilirsiniz. Gheed aynı zamanda size henüz tanımlanmamış eşyalar da satabilir (Gamble). Bu eşyalar genellikle çok pahalı oluyorlar ve sonuçta büyük ihtimalle hayal kırıklığı yaşıyorsunuz. Ben satın aldığım 7 Gamble eşyasında, 2 tane Unique bulabildim. Diğerleri çok sıradan eşyalardı.

**Warriv:** Act I'deki 6. quest'i tamamladığınızda Warriv sizi Act II'ye götürecektir.

**Deckard Cain:** Eğer isterseniz Act I'deki 3. quest'i tamamlayıp Deckard Cain'i kurtardığınızda oyunun geri kalan kısmında eşyalarınızı ücretsiz olarak tanımlayacaktır. Eğer onu kurtarmazsanız, 6. quest'i bitirince kendiliğinden kurtulacak ama eşya tanımlaması için sizden para alacaktır.

### ACT II

**Atma:** Act II'deki ilk quest'i almak için Atma ile konuşmalısınız.

**Geglash:** Geglash'la öylesine muhabbet edebilirsiniz.

**Grelz:** Grelz ile konuşarak size yardımcı olacak adamlar kiralayabilirsiniz.

**Elzix:** Elzix ile konuşarak yeni silahlar, zırhlar veya büyü eşyalar alabilirsiniz. Ayrıca bu bölümde Gamble olayıyla ilgilenen kişi de yine Elzix.

**Lysander:** İyileştirici veya saldırı iksirlerinin yanı sıra bulabileceğiniz kilitleli sandıkları açmak için anahtar da alabilirsiniz.

**Fara:** Fara ile konuştuğunuz anda sağlığınız ve mananız dolacaktır. Fara'dan çeşitli eşyalar alabilir ve hasarlı eşyalarınızı tamir ettirebilirsiniz.

**Drogan:** Çeşitli parşömenler, wand ve staff gibi büyü silahlar almak için Drogan ile konuşmalısınız.

**Meshif:** Act II'nin sonunda Meshif ile konuşunca sizi Act III'e götürecektir. Ayrıca onunla konuşarak o andaki quest'leriniz hakkında ek bilgiler alabilirsiniz.

**Deckard Cain:** Yine Act I'deki 3. quest'e bağlı olarak ücretli veya ücretsiz eşya tanımlayabiliyor.

### ACT III

**Alkor:** Çeşitli iksirler almak için Alkor'la konuşmalısınız. Alkor ayrıca bu bölümdeki Gamble adamımız. Ormus: Onunla konuşunca sağlığınız ve mananız dolacaktır. Ayrıca ondan büyü eşyalar ve iksirler alabilirsiniz.

**Meshif:** Meshif isterseniz sizi Act II'ye götürecektir.

**Asheara:** Bu bölümde adam kiralamak için konuşmanız gereken kişi Asheara. Aynı zamanda silah ve zırh da satıyor.

**Hratil:** Hratil de silah ve zırh satıyor. Aynı zamanda hasarlı eşyalarınızı da tamir edebilir.

**Cain:** Yine tanımlayıcı kişi olarak Cain'i bu bölümde de görüyoruz.

**Natalya:** O andaki quest'ler hakkında bilgi almak için Natalya ile konuşun.

### ACT IV

**Tyrael:** Act IV'deki quest'leri öğrenmek için Tyrael ile konuşmalısınız.

**Cain:** Yine aynı işi yapıyor: Tanımlayıcılık.

**Jamella:** Jamella ile konuştuğunuzda sağlığınız ve mananız tamamen dolacaktır. Kendisi büyü eşya satımı ve Gamble olayına bu bölümde bakan NPC'miz.





üçüncü katında bulunan Rada-  
ment'i öldürmek. Sewers'a şehrin  
çindeki ve imandak kapaklardan  
girebilirsiniz.

**Quest 2:** Bu quest'i açmak için  
Horadric eşyalarından birini bul-  
malı ve Cain ile konuşmalısınız. İlk  
quest'te Sewers'ın üçüncü katın-  
daki parlayan bir sandıkta Horad-  
ric Scroll bulacaksınız. Horadric  
Cube için Dry Hills'ten ulaşacağ-  
ınız Halls of the Dead'in üçüncü  
katına inmeniz. Horadric Shaft,  
Fair Oasis'teki Maggot Lair'in  
üçüncü katında Horadric Amulet  
ise Claw Viper Temple'in ikinci ka-  
tındaki sunağı krdğinizda ortaya  
çıkacak.

**Quest 3:** Lost City'de dolaşırken  
etrafı kararacak ve quest'i a-  
mış olacaksınız. Drognan ile konuşup  
Claw Viper Temple'in ikinci katın-  
daki sunağı kırın.

**Quest 4:** Bu quest için önce ilk  
6 quest'i almış olmanız gerek-  
li. Jheryn ve Drognan ile konuşun.  
Palace'a girin ve Palace Cellar'a  
kadar inin. Üçüncü kattaki portal  
dan Arcane Sanctuary'e geçebile-  
ceksiniz. Buradaki amacınız The  
Summoner tarafından korunan  
Horazon'un günlüğünü bulmak.

**Quest 5:** The Summoner'a yak-  
laştığınız zaman bu quest aktif  
olacak. Göreviniz onu öldürmek.  
Onu öldürüp Horazon'un günlü-  
ğünü aldıktan sonra Canyon of the  
Mag'ye portal açılacak. Ama ilk  
olarak town portal ile şehre do-

nup insanlarla konuşarak bu qu-  
est'i tamamlayın.

**Quest 6:** İlk quest'ten sonra  
Jheryn ile konuşunca bu quest  
açılacak. Diğer quest'ler, tamam-  
ladığınızda Horazon'un günlüğün-  
den Tal Rasha'nın gerçek mezarı-  
nın işaretini öğreneceksiniz. Can-  
yon of the Mag'de doğru meza-  
ra girmeniz. Kapıların yanlarındaki is-  
aretlere dikkat edin. Eninde so-  
nunda Dune ile karşılaşacaksınız.  
Onu öldürün. Şehre dönüp  
Jheryn ve Mesnif ile konuşun.

### ACT III

**Quest 1:** Bu quest'i açmak için  
Spider Forest'te öldürdüğünüz  
unique yaratıktan düşen Jade fi-  
gürü almalısınız. Cain onu Mes-  
nif'e vermenizi söyleyecek. Mesnif  
karşılığında size Golden Bird ve

recek. Cain ile konuşup, Golden  
Bird'u Akor'a verin. Onunla tek-  
rar konuşup quest'i tamamlayın.

**Quest 2:** Bu quest'i Hradil ile  
konuşarak alacaksınız. Gdbinn ki-  
icini Flayer Jungle'da bulacağsı-  
nız (Kurast Docks -> Spider Forest  
> Great Marsh -> Flayer Jungle).  
Yaklaşınca haritada simgesiz ka-  
caktır. Gdbinn'ı Ormus'a gotu-  
rün. Asheara ile konuşarak qu-  
est'i tamamlayın.

**Quest 3:** Bu quest Golden  
Bird quest'inin tamamladığınızda  
veya Khalim'in kalıntılarında biri-  
ni bulduğunuzda Cain ile konu-  
şarak etkinleştirebilirsiniz. Khalim's  
Eye'yi Spider Forest'teki Spider Ca-  
vern'de bulacaksınız. Khalim's  
Brain Flayer Dungeon'in 3. katın-  
da bulunuyor. Khalim's Heart için  
Kurast Bazaar'da ineceğiniz Se-

wers'in 2. katına bakmanız.  
Son kalıntı olan Khalim's Fair ise  
Travinca'daki unique high coun-  
cil member yaratığını öldürdüğün-  
üzde ortaya çıkacak. Butun ka-  
lıntıları toplayıp Cain ile konuşun  
ve bu kalıntıları Horadric Cu-  
be'un içine yerleştirip Transmute  
tusuna basın. Khalim's Will sizindir.

**Quest 4:** Alkor'dan acağınız  
bu quest yapmanız zorunlu de-  
ğil. Act II'te kısı Kurast Baza-  
ar'da, kısı Upper Kurast'ta ve kısı  
Kurast Causeway'de olmak üzere  
toplam 6 tane temple var. Bun-  
lardan ismi Ruined Temple'e ana-  
gırırseniz Lam Esen's Tome'u  
bulabilirsiniz.

**Quest 5:** Travinca'ya ilk giriş-  
nizde Ormus tarafından size ver-  
ilecek bu quest'te amacınız Tra-  
vinca'da bulunan Blackened  
Temple'daki High Council'ı öldür-  
mek.

**Quest 6:** Ormus'un verdiği bu  
quest için önce Blackened Temp-  
le'daki Compelling Orb'u Kha-  
lim's Will silah'ya parçalaması-  
nız. Açılan pasajdan Durance of  
Hate'geçin ve üçüncü kattaki  
Mephisto'yu öldürün.

### ACT IV

**Quest 1:** Tyrael ile konuşarak  
bu quest'i alın. Dışarıda dolaş-  
arak Plains of Despair'e giden yolu  
bulun ve orada bulunan züelfi  
öldürün. Ortaya çıkan ruh'u ile  
konuşun. Tyrael'e dönüp quest'i  
tamamlayın.

**Quest 2:** İlk quest'i bitirince Ca-  
in ile konuşarak bu quest'i alabi-  
lirsiniz. Mephisto'nun soulsto-  
ne'ünü parçalamak için River of  
Flame'deki HellForge'a ulaşmanız  
gerekıyor (Outer Steppes -> Pla-  
ins of Despair -> City of the Dam-  
ned -> River of Flame). Oradak  
Hephasto the Armorer'i öldürüp  
HellForge Hammer'i HellForge  
üzerinde kullanın. Soulstone'u  
HellForge'a yerleştirip parçalayın.

**Quest 3:** Tyrael'den acağınız  
bu son quest'te göreviniz Diab-  
loyu öldürmek. Diablo ile kar-  
şılaşmak için önce Chaos Sanc-  
tuary'e girmek ve burada bulu-  
nan 5 seaf'i kırmalısınız. Beş de-  
klinince Diablo ortaya çıkacaktır.  
Diablo'yu öldürüp Tyrael'e  
konuşunca oyun tamamlanacak  
tır. Artık bir üst seviyesine  
geçebilirsiniz.

**Eser Güven**



## Necromancer



**S**u ana kadar hiç yaratıcı bir karakter için Eser'e teşekkür ediyorduk ve yönetimi tekrar ele alıyoruz. Size çok daha doyurucu ve detaylı bir strateji hazırlayabilmek için her Level editörü farklı bir karakteri alarak geliştirdi pisliği ve her karaktere özel bir strateji hazırladı. İşte benim Necromancer karakterim. Üzerine onu nasıl besleyip büyüttüğümü.

Necromancerlar diğer tüm karakterlerden farklı tercihinize göre pek çok farklı şehireye bürünebilir. Yani yarattığı skelet ve golemlerin arkasından koşup ortadaki lanetli boğan bir karakter mi istiyorsunuz? Yoksa iskeletlerinin önünden koşup diğer yaratıklara ilk saldırıyı saldıracaksınız?.. bu size kalmış. Ben iskeletlerin arkasından koşmaktansa onların önünde düşman saflarına atılmayı hedefledim. Açıkçası bu bir parça daha eğlenceli bir yol gibi gözüküyor. Ancak 40-50 gibi çok yüksek Level'lerde iskeletlerin arkasından koşan necromancer'lar çok daha görülmüyor.

### Stat'ları nasıl yükseltmeli?

Her level'dan sonra aldığınız yeni stat puanlarınızı dikkatle harcıyın. Eğer yan fighter olmak, yani hiç saldırmak istiyorsanız her seferinde Strength ve Dexterity'ye ikişer, Vitality ve Energy'ye dönüşümlü olarak bir puan verin. Eğer iskelet ordusunu yöneten bir mage olmak istiyorsanız bence Strength ve Energy'ye diğer Vitality'ye bir verin. Strength'ine 60-70 gibi pek çok zırh giyebileceksiniz ve böylece onları birleştirebilirsiniz.

maiden Energy'ye odaklanın.

### Skillere Karar Vermek

Necromancer'in gelişimini dört bölüme ayırabiliriz. İlk 6 level, 6 ile 18 arasındaki level'lar, 18-30 arası ve 30'dan sonrası. İlk 6 level'da yani korumasız ve zayıf olduğunuz dönemde en büyük gücünüz iskeletler olacak. O yüzden başta elden geldiğince Raise Skeleton ve Skeleton Mastery'ye yüklenin. En güzel Raise Skeleton'a 2 puan, Skeleton Mastery'ye 2 skill puanı vermek. Bu arada ilk Outcast'ten gelen ekstra skill puanını Amplify Damage'ye verin. Böylece oyuna başlarken elinizde olan wand'ı da kullandığınızda sadece 6-7 hasar veren ve Life'ı 35 olan iskeletiniz olacak. Amplify damage ile de iskeletlerini çok verdiğiniz hasarı böyle katlamış olacaksınız. Elbette wand yerine kılıç kusanıp azalan bir iskeletinizin yerinde geçebilirsiniz. Bu tamamen statlarınızda mage'e mi yoksa fighter yeteneğinin mi ağırlık verdiğinizze bağlı.

### 6-18. Level'lar Arası

6. Level'dan itibaren ayaklarını tam olarak yere basmaya başladığını göreceksiniz. İlk goleminiz olan Clay Golem'i 6. level'da gelen ilk skill ile birlikte alın. Daha sonra saldırı görünce onları öldürmek için Raise Skeleton ve Skeleton Mastery'ye birer puan daha ekleyin. Eğer mage gibi oynuyorsanız daha sonraki seviyelerde, Teatral ve aralarında Corpse Explosion'ı alın. Death bence pek etkili değil ve aslında

dan gelen skilleri açmak için bir skill puanı yatırmak dışında ihtiyacınız yok. Ama Corpse Explosion sayesinde kalabalık grupları kolayca dağıtabilirsiniz. Eğer fighter gibi oynuyorsanız Skeleton Mastery'ye Raise Skeleton'a devam etmekten iyisi. Daha sonra 12. level'a gelene dek sadece skeleton mastery oynatın.

12. level ile birlikte oyun boyunca sürekli kullanacağınız iki skill'e Raise Skeleton Mage ve Iron Maiden'e sahip olacaksınız. Iron Maiden için acele etmeyin. Onu Iron Golem gelene kadar saklayacağız. Ancak Raise Skeleton Mage'e tam dört puan yatırmak. Burada Act I'in ilk questinden aldığınız skill'i eğer büyücü iseniz Raise Skeleton'a yatırmak, eğer fighter modunda oynuyorsanız Raise Skeleton Mage'e. Daha sonra 18. level'a gelene dek kullanabileceğiniz iki skill puanınız daha kalacaktır. İsterseniz bunları Skeleton Mastery'ye yatırmak, isterseniz Golem Mastery'ye yatırarak şimdiden Blood Golem ve Iron Golem'leri yatırmak ve



### 18-30 Arası Level'lar

Blood Golem'i mutlaka 18. Level'da alın. Blood Golem özellikle fighter tarzı oynayanların en büyük kozu olacak. Çünkü siz, Blood Golem'le birlikte saldırdığınızda, Diablo hariç bütün boss'ları (unique monster) çok kolay öldürebileceksiniz.

Eğer fighter olarak oynuyorsanız bundan sonraki dört puanınızı

Iron Maiden'a yatırmak. Eğer mage iseniz 2 puanınızı Iron Maiden'a, iki puanınızı da Bone Spear'a yatırmak. Böylece düşmanları sıcak bölgelere hiç girmeden uzaklaştırmizleyebilirsiniz. 23. Level'a geldiğinizde ikinci şansımı bekletin. Çünkü 24. Level'da Iron Golem almaya hak kazanınca ona iki puan benden harcadıcağız. Çünkü Iron Golem ikinci level'dan itibaren thorn damage özelliği kazanıyor. 24. Level'ın başında bu iki puanı Iron Golem'e yatırmak ve bir sonraki level tekrar puanı ona verin.

Böylece düşmanlarınız Iron Golem'e her vurduklarında kendileri de hasar alacaklar. Bunun üzerine bir de Iron Maiden kullanınca kendiliğinden aldıkları hasarı artarak. Öyleki oyun bir süre için Iron Golem'e vurup yere yığılan düşman manzaralarıyla dolacak.

Arada aldığınız üç ekstra quest skill'i ile birlikte 30. Level'a kadar harcadığınız 6 skill puanı var. Bence bunun en az dört tanesini Summon Resist'e harca. Geriye kalan iki puanı elde tutup 30. level'dan sonra Revive, Bone Spirit, Fire Golem gibi iyi büyüleri harcadabilirsiniz. Ya da geriye dönüp Skeleton Mastery'den Bone Spear'a kadar kullanışlı ve yararlı büyülerinizi daha da geliştirebilirsiniz.

Muhtemelen çoğunuz 36. Level'a gelmeden oyunu bitirmiş olacaksınız. Bence Nightmare'e geçmekte acele etmeyin ve 30. Level'a gelene dek Diablo'yu bir iki kere daha öldürün. Nightmare'de ölmek experience kaybı olduğu için ne kadar sağlam giderseniz o kadar iyi. Bundan sonrası size kalyon. Eh Diablo öldürmüş birinin artık yardıma ihtiyacı yoktur her halde.

**Tugba Ölek**

- |                              |                            |                   |
|------------------------------|----------------------------|-------------------|
| 1. raise                     | 12. skeleton mage          | 23. Iron Maiden   |
| 2. raise                     | 13. mage                   | 24. Iron Golem    |
| 3. mastery                   | 14. mage                   | 25. Iron Golem    |
| 4. mastery                   | 15. mage skeleton          | 26. Iron Golem    |
| 5. amplify                   | 16. mage                   | 27. Summon Resist |
| 6. clay -6                   | 17. mastery                | 28. Summon Resist |
| 7. raise                     | 18. mastery                | 29. Summon Resist |
| 8. mastery                   | 19. blood golem            | 30. Summon Resist |
| 9. raise teeth               | 20. bone spear Iron Maiden | 31. Revive        |
| 10. mastery corpse explosion | 21. bonespear Iron Maiden  | 32. Bone Spirit   |
| 11. mastery                  | 22. bonespear Iron Maiden  | 33.               |



## BARBARIAN



**B**ir farklı bir karakter, sonra dergile gelme bir şeyleri deşmiş bir karakteri ve ben yoldan almış kararla olacağına ilişkin ediyordum doğrusu. Ama "Hepten bir karakter seçtik sana da barbar kaldı" cümlesi ilk duyduğumda şaşkınlıkla "Barbar ne iş biliyor bu ayı?" dedim. Bana kelimeleri Paladin oynatıyordu. "Amazon, belki de Sorcerer, ama barbar değil, bir değil."

## Fikrimi değiştirmem zaman sürmedi.

Barbarın içinde oynama eğilimli bir karakter olduğunu anlamaya başlamıştım. (Dene doğrusu, yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

Barbar, oyuna Paladin ile birlikte 85. olan kopyasıyla başlayan bir karakterden bir. Oyunun ve yaşamın bir parçası. Yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

## BAR.

Barbar için oyunun başında bir öğe olduğu kolay geliyor. Yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

Yapıyorsunuz, yani sekiz deneme şansınız var. Kısacası şimdiden. İlk deneme. Üstelik mananın yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

## BAR.

İkinci il bölümünde kendinizi bir silah kuru seçip onun özelliği de kullanmaya başlayın. İkinci deneme. Üstelik mananın yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

Yapmanızı ve daha fazla hediye vermenizi sağlasa da pek etkili bir özellik değil. Başlı almamanın asıl nedeni, altıncı seviyeden önce ulaşamayacağınız Double Swing'ı açması. Double swing her iki elinizde tuttuğunuz silahla da aynı anda kullanabilmeyi sağlayan, iki düşmana aynı anda da tek düşmana çifte saldırı yapan şahane bir özellik. İkinci deneme. Üstelik mananın yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

Özellikler on yedinci seviyeye. Onun için, ilk deneme. Üstelik mananın yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

## Diğer karakterlerden

çok daha fazla mananın sağlasın.

Batı barbarın yavaş ve köyde, mola veriyorduk. İki hafta sonra oynama istemi gözdelemleri sonra oynamak zorunda kaldılar. Nihayet bapra ölümlerinden kurtulmuştu. Sonra her hafta barbarın bir karakter seçti. İlk edilecek "Amazon" diye düşünmüştük. Ama bu kadar da bütçeli bir karakter değildi.

Batu Hergünel





## Amazon



**D**ablo II'de Amazon olmak mı? Söylenmesi gereken o kadar fazla şey var ki oyunun geneliyle ilgili hiçbir geyiğe girmeden hemen iyi bir Amazon nasıl olunur konusunu bir sayfaya sığacak şekilde özetlemeye girmemizde fayda var.

Öncelikle Amazon'un da Barbarian gibi kendini kullandığı silahlarla var eden bir sınıf olduğunu unutmamak gerekiyor. Bow, crossbow, spear ve javelin (silah isimlerini Türkçeleştirmeden kullanmamda bocalım konusu bu di mi?) konusundaki yetenekleriyle Amazon oldukça güçlü bir savaşçı. Ancak karakterinizi sağlam bir şekilde geliştirmekte iseniz daha yolun başında kararınızı vermek zorundasınız. Spear mı, bow mu? Bir başka deyişle düşmanlarınıza yaklaşıp kılıyor mu yoksa, istemiyorsunuz? Eğer Spear'ı tercih ederseniz hem yakın dövüşte hem de uzaktan saldırılarda güçlenme şansınız var. Ok kullanmak ise savunma açısından daha emin bir yol olduğu için tercih edilebilir.

### Amazonlar ara başlık almaz.

Her iki durumda da sizin için strength ve dexterity çok önemli. Bulabildiğiniz güçlü zırhları kullanabilmek için strength'inizin yüksek olması gerekecek. Zaten oyunun başlarında her level'da kazandığınız 5 puandan ikisini strength'e, ikisini dexterity'e birini de vitality'e yatırmamız öneririm. 9 ya da 10. level'a ulaştıktan sonra bu alışkanlığı ufak ufak değiştirmeye başlayabilirsiniz. Çünkü bu level'lara vardık-

çınızda bow, javelin ve passive skill zincirlerinde daha üst düzeylere gelecek ve daha çok enerjiye (yani energy) ihtiyaç duyacaksınız. Strength için strength'in anlamı en sağlamından bir zırh olmalı ki, ortalama 65 strength değeri-



ne ulaştığınızda gayet iyi zırhları kullanabiliyor olacaksınız. Bu durumda strength'i yükseltmeyi durdurup diğer özelliklerinizi, yani vitality ve energy değerlerinizi artırmaya başlayın. Javelin skill'leri poison ve lightning elemental güçleriyle yapılan saldırılar üzerine yoğunlaşmış durumda ve bunlar da en güçlü elemental güçler. Ama ikisi arasında tercih yapmak gerekirse lightning elbette daha etkin bir silah olacaktır.

Yine çok yüzeysel olarak, buraya her level sonunda kazandığınız skill puanlarınızı nasıl kullanmanız gerektiğine değinelim. Başlangıçta kendinize sormak durumunda kaldığınız bow mı, javelin mi sorusunun cevabı bow ise öncelikle magic arrow konusunda uzmanlaşmaya çalış-

ın. Magic arrow'un iyi yanı şu level atladıkça harcadığı mana miktarının azalması. Böylece magic arrow skill'inizi 7-8 puan civarına getirdiğinizde neredeyse hiç mana yakmadan silahınızı kullanabildiğinizi göreceksiniz. Magic arrow'a alternatif olabilecek diğer silahlar ise fire ve cold arrow'lar. Başlangıçta basit bir magic arrow-fire arrow işbirliği uzun süre idare eder. Kısayollarınızdan birine inner sight'i atıfı atayın. Inner sight bir hedefin savunmasını azaltır ve belli bir mesafedeki tüm yaratıkları etkiler. Critical strike'in da işinize yarayacağını, o yüzden skill'inizi 5-6 gibi bir değere yükseltmeyi unutmayın. Böylece hemen hemen her bir düşmandan bir miktar hasar vereceksiniz. Penetrat-

örünlerdeki yolu anlatalım. Bu yolda sağ kolunuz iş olacak. Bir diğer vazgeçilmezliniz de critical strike. 6 critical strike puanı %50 olasılıkla daha ağır hasar vermenize yetecek bir değer. Menzilli saldırılar için arada sırada magic bow kullanmak işe yarayabilir. Ancak o olmadan da yaşayabilirsiniz diyorsanız 1 puandan fazla sayfa ile ilgilenmeyin.

Oyunun ilk bölümünden itibaren kendinizi jab konusunda güçlenmeye adayacaksınız. Bu arada uzaktaki düşmanlar için magic arrow yeterli olacaktır. Güçlü düşmanları öldürmek için mekanlarda rakiplerinizin savunma gücünü kırmak için inner sight kullanın. Critical strike de jab birlikte çok iyi çalışan skill'ler. Bu ikisini sürekli geliştirilmeye devam ederseniz, karanlık mağaralarda bile kendinizi paktin içindeymiş gibi hissedebilirsiniz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde artık elemental güçlerinizi devreye sokmaya başlayın. Jab yerine power strike ve lightning bolt gibi eğlenceli lightning güçlerinizi yükseltmeye başlayabilirsiniz. Daha önceden de söylediğimiz gibi, poison kullanmak da bir Amazon için iyi bir seçim. Oyunun sonlarına gelindiğinde bile güçlü bir jab critical strike işbirliği sizi hayatta tutmaya yetecek, özellikle de elinizde iyi bir javelin ya da spear varsa. 30 level'da kazanacağınız lightning fury son derece güçlü bir skill.

### ...Ve son vardır.

Şimdiden sayfa sınırlarını aşmam olsam da son bir iki söz. Diablo sadece belli bir stratejiye bağlı bir strateji getiren bir oyun olarak düşünmemeli. İstikrarlı olduğunuz ölçüde yavaş yavaş yoldan oyunu kazanabilirsiniz. Burada anlatılanlar ancak size daha güvenli bir şekilde ilerlemeye yönelebilir. Bunun yerine kafanızda kurduğunuz bir planı da uygulamaya sokabilir ve burada yarılanandan çok farklı bir Amazon oluşturabilirsiniz. Diablo II ne zaman çıkacak acaba?

### Onlar için sadece başlangıç...

Oyunun ileri bölümlerinde pek çok skill'lerden pierce uzaktan saldırılarına kadar yavaş yavaş ilerleyecektir. Bu bölümlerde de magic arrow kullanmaya devam edebilirsiniz ancak artık yardımcı silahınız elemental güçler olmalı, özellikle de lightning. Buraya gelene kadar bow'unuzu geliştirmeye ve başka büyü nesneleri de ekleyerek hasar gücünü artırmamız gerekiyor.

Biraz da javelin'i tercih eden-

Yazar: Serpil Ulutürk  
Ara başlıkları: Cem Şancı



## SORCERESS



**S**orceress, Fire sınıfı 10. lüğe olmak üzere toplam 30 büyü çeşidine sahip. Her sınıfı damage vuran büyülerin dışında özel amaçlı büyüler de var. Örneğin yapıldığında geçici armor sağlayan büyüler Cold sınıfında, Frozen, Shiver ve Chilling Armor büyüleri yapıldığında defense oranını artırıyor. Frozen Nova etraftaki her yaratığa birer damage vurduğu için tercih edilebilir. Ayrıca Cold sınıfı büyüleri damage vurduğu yaratıkları bir süreliğine yavaşlatığı veya büyüye göre dondurma gücünü artırma mak lazım. Ice Bolt, Ice Blast, Glacial Spike, Blizzard, Frozen Orb ve Cold Mastery Cold sınıfının diğer büyüleri.

Fire sınıfındaki özel büyülerden biri ilk leveldan artırmaya başlayabileceğiniz ve geliştikçe ne kadar cover olan mana oranını artıran passive Warmth büyüü. Bu büyüü çok olmasa da bir iki level arttırmakta yarar var çünkü oyunun ileri bölümlerinde fazla manaya ihtiyaç duyan büyüleri kullanırsanız mananızı tekrar dolması için beklemek sıkıcı olabilir. Fire sınıfındaki diğer bir özel büyü ise belirli süre kullandığınız slahla fire damage eklenmesini sağlayan Enchantment büyüü. Bu özel büyüleri dışında farklı şekillerde damage vuran Fire Bolt, Inferno, Blaze, Fire Ball, Fire Wall, Meteor, Fire Mastery ve 3 başlı bir yaratık sumonu enteli Hydra büyüü Fire sınıfının diğer büyüleri.

Lightning sınıfının özel büyüleri yaklaşımdan kapı, kutu açmaya, yerdeki eşyaları almaya yarayan Telekinesis, ekran içinde herhangi bir yere ışınlanmayı sağlayan Tele-

port ve mananın artışı gibi kullanımları sağlayan Energy shield, Charged Bolt, Static Field, Lightning, Nova, Chain Lightning, Thunder Storm ve Lightning Mastery bu sınıfın diğer büyüleri. Lightning sınıfı büyülerin en büyük dezavantajı mananın düşmesiyle yüksek olmasına rağmen minimum damage'larının hep 1 olması. Yani bir büyü ile ilk leveldan bir yaratığa 100 damage vurabiliyorsanız 6. level büyüünüz 1 damage da vurabiliyor.

Sorceressla benzer stratejiye gelinez, biraz tavsiyem 2 veya en fazla 3 büyü üzerinde yoğunlaşmanız. Ancak bu şekilde yaratabileceğiniz değer damage vuran diğer büyüleri sahip olabilirsiniz.

Bu kapsamda bana Fire sınıfı büyülere ağırlık vermek mantıklı geldi. Fire sınıfının ranged büyüleri düşük damage vuruyor. Fakat yakın mesafede yapılan büyüler yüksek damage'i saniye başına vuruyorlar. Büyülerin levelian ilerledikçe süreleri de uzadığı için bir yaratığı ne kadar çok büyüünüz o kadar alanında tutarsanız o kadar fazla damage vurabiliyorsunuz. Cold sınıfı büyü kullanmadan Lightning sınıfı büyüleri ile de Telekinesis ve orta sırada Chain Lightning'e kadar düşük levelarda açtım. Ashında Fire Wall kullanmaya başlayana kadar ranged büyüye ihtiyaç duymazsanız lightning büyülerine de ihtiyaç olmayabilir.

Asıl yüklediğim büyüler Blaze ve 18. leveldan sonra Fire Wall oldu. Blaze oyunu belli de çok kolaylaştıran bir büyü. Yürürken arkanızdan bir süre ateşten bir leşirleyorsunuz ve onun içinde kalan yaratıklar her saniye damage alıyorlar. Oyundaki yaratıkların 90'ı siz kaçır gibi yaparsanız peşinizden kostukları için (Diablo haric) ateşin içine girip sizi takip ediyorlar. Bu şekilde ilerlediğiniz kadar yaratık avlayabilirsiniz. Ranged attack yapan yaratıklar içinse 18. levela kadar Bow kullanıp öldürdükten sonra Fire Wall kullanabi-

lersiniz. İleri levelarda tavsiyem yüklediğiniz büyü ile ilgili bir büyücü Staffı bulup büyüünüzün levelini arttırmanız.

Level atladıkça aldığınız staff potansiyelleri doğru kullanmak çok önemli. Bir büyücü için gerekli olan şeyin mana olduğunu unutmadan zım'ıyabilmek içinde seçtiğiniz büyüleri unutmamak lazım. Büyücüler fizik apısından fazla güçlü olamayacakları için sağlam armörlere ihtiyaç duyuyorlar. Stat pointleri olabildiğince armaçlarınız doğrultusunda dağıtmaya çalışın. Büyücünüzün ve kullandığınız eşyaların resistance taraf öncelik vermesi veya replenish life'a izin vermesi mümkün. Replenish life birkaç itemden birden gelince oldukça işe yarıyor. En azından Nazdar (benim karakterim ismi) oyun boyunca hiçbir resistance'a ihtiyaç duymadı.

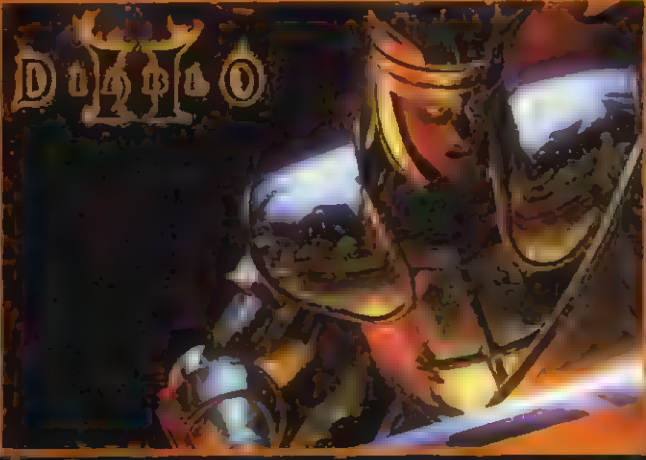
Blaze - Replenish Life kombinasyonu büyüünüzün oyunu kolay bilebileceğini düşünüyorum. Fakat bu eğlenceli olmadığı anlamına gelmiyor. Tam mesine sağa sola ateşler, meteorlar, fışkırmalar yağdırabilmek ve Diablo'yu 6 saniyede öldürebilmek (Tüfekle dakikalarca uğraştıktan) çok eğlenceli.

Onur Bayram





## PALADIN



**D**ablo Z'de Necromancer ile birlikte oynaması en zevkli olan karakterlerden biri de Paladin. Özellikle her kişi de multiplayer oyunlar için vazgeçilmez birer karakterler. Peki oyunu Paladin ile oynarken zorluk çekmemek için neier yapmalı? Öncelikle kazandığınız özel yetenek puanlarını nasıl harcadığınızı çok dikkat etmelisiniz. Dengeli bir dağıtım yaparsanız oyunun sonuna kadar rahat ulaşabilirsiniz.

#### Paladin'in Geliştirilmesi Gereken Yetenek ve Özellikleri

Öncelikle atladığınız ilk birkaç leveldaki özellik puanlarınızı Strength ve Dexterity özelliklerine vermeniz gerekiyor, çünkü özellikler başlarda yakın dövüş için çok önemli olacak. Bunun yanın da birkaç puan da Vitality ve

Stamina hit puanınızın ve staminanızın yüksek olmasını sağlayabilirsiniz. Energy özelliğine çok puan vermeniz gerek yok çünkü oyunda en çok kullanacağınız yetenekler olan auralar manaya gerek duymayacaktır. Ama yine de yaklaşık olarak 18. levele ulaştığınızda 30-35 civarı Energy'niZeal gibi muhtiş yetenekten kullanırken rahat edersiniz.

Tüm karakterlerde olduğu gibi Paladin'de de yetenek puanlarının dağılımı çok büyük önem taşıyor. Bir yeteneğe verdiğiniz puan için onlardan pışman olursanız yapabileceğiniz hiçbir şey yok. O yüzden daha baştan yetenek ağacını dikkatlice inceleyip kendinize mantıklı bir yol seçmeniz gerekir.

Mesela Defensive Aura ağacındaki Resistance auralarını da alarak Resist Fire, Resist Cold ve Resist Lightning isimlerinde belirtilen

element saldırılarına karşı direnç sağlarlar. Ama bunlara 1 puanıdan fazlasını vermenin bir anlamı yoktur, çünkü 30. levelde öğrenebileceğiniz Salvation yeteneği tüm bu elementlere karşı direnç sağlar.

Bazı questlerden kazanacağınız yetenek puanlarını da hesaba katarsak yaklaşık olarak 28. levelde 30 yetenek puanına sahip oluruz. Bu 30 puanın şu şekilde dağılımı oldukça inançlı bir Paladin yaratacaktır:

- Prayer - 1 puan
- Might - 2 puan
- Sacrifice - 2 puan
- Holy fire - 1 puan
- Blessed aim - 1 puan
- Resist fire - 1 puan
- Resist cold - 1 puan
- Resist lightning - 1 puan
- Holy freeze - 3 puan
- Thorns - 1 puan
- Cleansing - 1 puan
- Zeal - 3 puan
- Concentration - 2 puan
- Blessed hammer - 1 puan
- Vengeance - 2 puan
- Meditation - 1 puan
- Conversion - 1 puan
- Holy shock - 2 puan
- Salvation - 1 puan

Bu dağılımda Zeal ve Concentration yakın dövüşlerde Paladinimize ciddi bir üstünlük sağlarken, karşıdaki yaratığın cinsine göre kullanacağımız Resistance

auraları savunma yeteneğimizi artıracaktır. Yakındaki yaratıkları öldürürken Holy freeze yeteneği ile kalabalık yaratık gruplarına karşı da sınırsız kalma imkanı oluruz.

Bu puan dağılımında Zeal yeteneğine daha fazla puan veremeyiz çünkü 12. leveldan sonra büyük bir ihtimalle söz fare tuşuna bu yeteneği koyup tüm saldırılarımızda kullanmak isteyeceğiz.

#### Zeal ve Concentration: Muhteşem İkili

Zeal yeteneği tek bir vuruştan birden çok düşmana vurmanın sağlayan süper bir yetenek. Bu yeteneği her arttırışında hem aynı zamanda vurabileceğiniz yaratık sayısı 1 artacak, hem de saldırı şansınız 5 yukselinecektir. Yani 5. seviye Zeal yeteneği ile tek bir vuruştan 6 yaratığa vurabilir ve ek 30 saldırı şans kazanıracaktır. Bu yeteneği kazandıktan 17. levelden bir sonraki yeteneğe olan kadar 18. levele kadar sürekli bu yeteneğe puan verebilirsiniz. Bu şekilde pışman olmayacaksınız. Ayrıca bu yetenek yalnızca 2 mana harcadığından mana sorunu da olmayacaktır.

Concentration yeteneği yaratığa verdiğiniz zarar arttırır ve saldırının başlangıç olma olasılığını artırır. Bu yeteneğe verdiğiniz puanlar verdiğiniz zarar artırır. Bunu Zeal ile kullanmak demek neredeyse her vuruşunuzun hedefi bulması ve oldukça ciddi zarar vermesi demek olur.

Elbette bu iki yeteneği çevre dışı bırakarak da stratejiler üretebilirsiniz. Ama bu Paladin'in esas gücünden yararlanmak istemeyiniz ve gerçekten zoru sevdik bir anlamına gelir.

Bir Paladin'in öğrenmesi gereken temel şeylerden biri de sayılı tuşlarını verimli şekilde kullanabilmektir. F5-F8 arasında Resistance, F1-F4 arasında Defensive Auralar için kullanmanızı tavsiye ederim. Böylece karşınızdaki yaratığın saldırı türüne göre hemen ilgili resistance aurasını kullanışabilirsiniz ve yine bir iki tuşa basarak Might ve Concentration gibi Zeal ile birleştirebileceğiniz de çok etkili olan yetenekleri kullanabilirsiniz. Bu tuşlara alıştıktan sonra karşınızdaki en zoru yaratık olan Diablo bile çok kolayca fazla bir şansa sahip değil. Temel olarak Fire ve Lightning saldırılarını kullanan Diablo'ya karşı yalnızca iki tuş yardımıyla Fire ve Lightning Resistance (fate eğitilmiş 30. levle ulaştysanız tek tuşla Salvation ile destek yaparak) kullanırsanız bile daha dayanıklı olarak savaşabilirsiniz.





# STARLANCER

## Bölüm 2

Uzaydaki macera devam ediyor

**G**üze uzay oyunumuz Starlancer'a devam ediyoruz. Geçen ay tüm gemi emniyeti ve savaşları ayırtılabildiği bir şekilde tanıyıp, ilk uç görevi bitirmiştik. Yine her zamanki gibi yerimiz sınırlı olduğundan yazacağımız görevler arasında seçim yapmak zorunda kaldık. Keske şöyle 10 sayfa falan ayırtabilecek yerimiz olsaydı da tüm görevleri yazabilseydim, ama imkânlarımız bu kadar. İşte O yüzden başardığımız birkaç görevin ardından (ki bunlar arasında da atama var, nihayet) zor olanları seçmeye çalıştım, oyunun sonundaki diğerlerinden daha zor olan görevleri açıklayacağım. Uygun buldum.

### GÖREV 4 : Endangered Condors

#### Önerilen Gemi: Coyote

Bu göreve geldiğiniz sırada terfi etmiş olmanız gerekiyor. Bu terfi birkaç avcı gemisini daha emniyet altına vererek. Bu gemilerden biride Coyote. Bu geminin tüm özellikler Predator'dan çok daha iyidir.

Eğer henüz terfi edemediyseniz, bu görev için Grendel kullanın. Birinci savaşları herhangi bir avcı gemisini çabucak halledebilecek güçte.

Gemiye bir tane Screamer pod taktırın ve gerisini Bandits ile doldurun. Screamer'ları Kamov'ları Torp'ları göndermeden önce onlardan kurtulmak için kullanın. Bandit'ler de bu sınırlı bozucu avcıları yok etmek için birebirdir.

**Açıklama:** İlk savaş zamanının ardından Condor'larla karşılaşacaksınız. Bunları yıldızlarını kuruncaya kadar düşmanlardan korumanız gerekiyor. Bir süre sonra bir sonraki Nav' noktasına gidip bölgedeki Ko-

alisyon güçlerinin temize emniyet alacaksınız.

Nav' noktasına ulaştığınızda siz de boş bir bölgeymiş gibi görüneceksiniz. Ama yavaş yavaş düşman avcıları belirmeye başlayınca burada oldukça hareketli zamanlar geçireceksiniz. İlk görünen düşmanlar oldukça uzakta olduklarından onlara ulaşmak için afterburner kullanın. Tüm avcılardan kurtulduktan sonra Condor'ları yukarı bırakmak için bu bölgeye sığınma yapacaksınız.

Bu sırada daha fazla düşman gelecek. Condor'ları tüm saldırılardan koruyasınız. Sığınma yaptıkları noktaları genel keşiften oldukça uzakta olduğundan onları yok etmek için yeterince zamanınız olacaktır. Condor'ları uydurarak kurtulduktan sonra bölgeden ayrılacaklar ve siz daha önce karşılaştığınız Sierra Delta emniyetlerinden acil bir çağrı alacaksınız. Onarıyor olmanız için sığınma yapın.

Sierra Delta'ya saldırıdan düşmanları görmüş olmanız Acele edin ve Carson's Pride'i kurtarın. Nicolai Petrov'a uğraşmaya bosa bosa katılmayın, çünkü o nikayenin devam edebileceği için gerçek simlerden bir avcı arıyordaymış, bir süre sonra Petrov kaçacak.

Bir Kamov becerisinde hemen onun pozisyonuna kadar afterburner kullanın, onu ve Torp'larını yok edin. Eğer yeterince zaman olursanız daha bir tane Torp'ları da öldürünce onu yok edebilirsiniz. Aksi halde Torp'ları ile teker teker uğraşmanız gerekir.

Sierra Delta'dan geri kalanları kurtarmak için Nanny gemisi gelecek. Nanny onları kurtardığında asse geri dönmeyeceksiniz.

#### Sonuçlar:

**Tamamlama + Extra: Tüm Condor'lar ve Mammoth'lar sağ kaldı.**

**Tamamlama: Tüm Condor'lar sağ kaldı ama Mammoth'lar yok edildi.**

**Tamamlamaya Yakın:**

**Mammoth'lar ve 1-2 Condor yok edildi.**

**Başarısızlık: 2'den fazla Condor yok edildi.**

### GÖREV 6 : Bodyguard Duty

Şu anda Viper MIA (Missing in Action) olarak bildirildiği için filo lider olarak Bandit atandı. Bandit gerçekten de iyi bir lider, söylediklerini mutlaka dinleyin.

Screamayı gerçekleştirdikten

sonra Ulysses ve birkaç Mammoth ile karşılaşacaksınız. Onlarla biraz sohbet ettikten sonra Kamov'lar ve birkaç avcı gemisi belirecek. Gelen Kamov'ların sayısı 4 her biri 4 adet Torp taşıyor. Yanbu canavarlardan 16 tane yok etmeniz gerekecek. Ulysses'e yakın durun ve Torp'ları fırlatmalarını bekleyin. Şimdi tek yapmanız gereken bölgede afterburner'ınızı kullanarak fırlatılan tüm Torp'larıdan kurtulmak. Eğer bir tanesine zamanında yetemezseniz, Bandit füzelerinizi kullanın. Bunlardan bir tanesini Torp'ları hal etmek için yeterli olacaktır. Kamov'ları uçraşmanıza gerek yok, çünkü Torp'larını bitirdikten sonra siz için bir tehdit teşkil etmeyecekler. Tüm Torp'ları bitince Koalisyon geri çekecek ve bölgeden ayrılacak. Şimdi Ulysses ile birlikte Fort Baxter'e sığınmanız.

Fort Baxter'e ulaştığınızda yeni bir görev alacaksınız, bir itfak yük gemisini Koalisyon saldırısından korumak. Soylandığında onun pozisyonuna sığınma yapın.

Oraya vardığınızda her şey için çok geç olmuştur. Yük gemisi yok edilmiş olsa da geminin içindeki kargo hala kullanılabildiği durumda olduğunda Ripper'ları korumanız gerekiyor. Onar da boy-

lece veriler alabileceker. Ripper'ları yakından ve çok yaklaşıp tüm Koalisyon avcılarını haklayın. Görevde tam başarı sağlamak istiyorsanız tüm Ripper'ların sağ olmasını gerekiyor, bu yüzden gözünüzü dört açın. Ripper'ları görevlerini tamamladıkları anda geri kalan avcılarda vurun ve Reliant'a geri dönün.

#### Sonuçlar:

**Tamamlama + Extra: Ulysses, tüm konvoy gemileri ve tüm Ripper'lar kurtu-**





vıldı.

**Tamamlama:** Ulysses kurtarıldı, tüm konvoy gemileri kurtarılmadı.

**Tamamlamaya Yakın:** Ulysses patlatıldı, Nanny sağ kaldı ve Antonov yok edildi.

**Başarısızlığa Yakın:** Ulysses, Nanny ve Antonov patlatıldı.

**Başarısızlık:** Ulysses ve Nanny yok edildi ama Antonov kaçtı.

#### Madalyalar:

Eğer Ulysses hayatta kalır ve tüm konvoy gemilerini ve Ripper'i korumayı başarırsanız Silver Cluster madalyası alacaksınız.

### GÖREV 8 : Unexpected Company

**Açıklama:** ANS Reliant'tan çıktığınız gibi Reliant'ın yakınında bir warp deliği açılacak ve Koalisyon gemisi Krasnaya gelecektir. Krasnaya'dan kaçan avcı gemileri size saldırmaya başlayacak. Siz avcıları öldürürken Krasnaya'dan birkaç Torp fırlatılacak. Onları Reliant'a ulaşmadan önce durdurun. Reliant ne kadar az sabet alırsa o kadar iyi olur. Torpidolar menzile girene kadar Reliant'ın etrafında uçarsanız hem nerede olduğunu izleyebilirsiniz hem de Torp'ların Reliant'tan ne kadar uzakta bulunduğunu anıyabilirsiniz.

Tüm torpidoları yok ettikten

sonra 3 Kamov'un yakışmakta olduğuna dair bir mesaj alacaksınız. Yine Reliant'a yakın durun ve menzile girdikçe Torp'ları yok edin. Reliant'ın kaldırabileceği maksimum sabet sayısı 4 Torp olduğundan çok dikkatli olmanız gerekir.

Şimdi Kamov'lar gittiğine göre tüm dikkatinizi Krasnaya'ya verebilirsiniz. Onun kaçan jeneratörlerine saldırın. Motorların vurmanız gerek yok çünkü zaten bir yere gitmiyor. Sıradaki vurmanız gereken bölge Krasnaya'daki taretler. Bu taretler çalıştığı sürece Gamma'nın fırlattığı Torp'lar Krasnaya ulaşamaz. Tüm taretler etkisiz hale getirildiğinde Gamma filosu gelecek ve savunması güçleşen gemiye saldırırlar. Bu sırada sizde Koalisyon avcılarını öldürün ve Gamma'yı düşman atesinden koruyun. Krasnaya hayatta kaldıktan sonra geri kalan düşman avcılarını da halledin ve sıcrama yaparak Jasse dönün.

#### Sonuçlar:

**Tamamlama + Extra:** Krasnaya patlatıldı ve Reliant hiçbir Torp isabeti almadı.

**Tamamlama:** Krasnaya patlatıldı ve Reliant 1 Torp isabeti aldı.

**Tamamlamaya Yakın:** Krasnaya patlatıldı ve Reliant 2-3 Torp isabeti aldı.

**Başarısızlığa Yakın:** Krasnaya kaçtı.

**Başarısızlık:** Reliant 4 Torp isabeti alarak patladı.

### GÖREV 11 : Deconstruction Site

**Açıklama:** Bu görevde daha önce geminize takımlaşan warp projektörünü kullanabileceksiniz, bu sayede çok büyük mesafeler arasında yolculuk yapabilirsiniz. Warp'tan sonra Czar görüş alanınıza girecek. Gördüğünüz gibi Czar dev bir gemi ve eğer yok edemezseniz ilerdeki görevlerde size çok zorluk çıkaracak. En basit uydulara doğru afterburner kullanın ve tümünü yok edin. Uydular gerçekten çok hızlı hareket ediyorlar, bu yüzden onları yakalamak için afterburner kullanmanız. Üzerlerinde füzeleri ve harcanmayan, birinci silahlarıyla yapacağınız tek bir atış yeterli olacaktır. Tüm uydulardan kurtulduktan sonra Vampire ve bağlantı gemisi grubunuza katılacak. Bunun görevi Gamma'nın Czar'ın kaçan jeneratörlerine Torp göndermesini için frey kirmaktır. Yaklaşık 2 dakika kadar Czar'a bağlı olarak kalacak. Bu gemiye saldıran her şeyi yok edin.

Bağlantı gemisi işini tamamladığında Gamma gelecektir ve Czar'ın kaçan jeneratörünü havaya uçuracak. Bu sayede Czar'ı kolayca halledebileceksiniz. Czar'ın alt tarafında bir yerde vent' aramanız gerekir, bunu nereden bilemeyeceğiniz için kuşlanarak rahatsız bulabilirsiniz. Oraya vardığınızda, oradaki savunma taretlerinden bir kaçından

kurtulun. Şimdi çekirdeği patlatma emrin alana kadar orada bekleyin. Emni aldığınızda birinci silahlarınızı kullanarak dış kaplamaya patlatın. Vent patladıktan sonra bir tane Jackhammer kullanarak enerjisi çekirdeği kısmını açın. Sonra da ikinci Jackhammer'inizi Czar'ın arkasından çekirdeğe doğru fırlatın. Arkanızı dönün ve tüm hızınızla Czar'dan uzaklaşın. Czar'ın milyonlarca parçaya ayrılarken görüntünün keyfini çıkarın ve Reliant'a warp yaparak Jasse'nin

#### Sonuçlar:

**Tamamlama + Extra:** Czar yok edildi ve bağlantı gemisi sağ kaldı.

**Tamamlama:** Czar yok edildi, bağlantı gemisi de Czar'a bağlandıktan sonra yok edildi.

**Başarısızlık:** Czar sağ kaldı ve/veya bağlantı gemisi Czar'a bağlanmadan yok edildi.

#### Madalyalar:

Bu görevi tamamladığınızda filonuzun ismi 45th Volunteers'tan 45. Gönüllüler, 45th Flying Tigers (45. Uçan Kaplanlar) olarak değişecek.

Bu görevi tamamladığınızda bir campaign daha sona ermiş olacak ve Long Range Forces Commendation Medal alacaksınız.

Eğer Czar'ı başarıyla yok eder ve bağlantı gemisinin hayatta kalmasını sağlarsanız Black Eagle sizindir.

### GÖREV 14 : Warp Raid

**Açıklama:** ANS Reliant'tan çıktığınız sonra warp yapmanız istenecek. Warp işleminden sonra kendinizi boş bir bölgede bulacaksınız. Burası siz araştırma yapısındaki savunma taretlerini temizleyene kadar Gamma'nın bekleyeceği yer. Şimdi sıcrama yapın ve şimdi Gamma'yı yalnız bırakın.

Sıcramadan sonra Gelismis Warp Geçidi'ni ve araştırma yapısını göreceksiniz. Yakınlarda 2 tane Kurgen var. İlk si de birinci silahlarınızı ve birkaç Screamer kullanarak yok edin. Sonra da tüm Koalisyon avcılarını kurtulun. Emrinizdeki adamlardan bazıları size yardımcı olacak. Emniyi verin. Şimdi Warp Geçidi'ne doğru





uçun ve 4 enerji jeneratörüne ateş açın. Onları yok edemeyeceksiniz ama enerjiyi öldükçe azaltabilirsiniz ve böylece sonunda onları yok etmeniz çok kolay olur. Hayat göstergelerinden yaklaşık 4 kere fazla kalması olmalı. Şimdi Warp Geçidi'nin ya da araştırma yapışına gidin ve yeterli olduğunu belirten bir mesaj alana kadar taretleri yok etmeye başlayın.

Savunma taretlerinden kurtulduktan sonra Gamma sığınağına yapacak. Hemen onarı pozisyonuna doğru afterburner ile gitmeniz gerek çünkü aniden bir Kurgen onların arkasından sığınağı yapıyor. Kurgen'e doğru afterburner kurallarını ve onu Gamma'yı yok etmesini zihni vermeden odurun. Kurgen'in dışında birkaç da avcı gemisi kalmış olabilir onları da yok edin. Gamma menzile girdiğinde araştırma yapışına Torpolarını göndererek ve onu parçalarına ayırarak.

Hemen enerji hurirelerine doğru uçun. Krasny isimli Koalisyon gemisi warp geçidinden gelecek. Acele edin ve 4 enerji jeneratörünü patlatarak geçidi tamamen kapatın. Eğer Krasny gemi üzerine jeneratörleri patlatırsanız kiye ayrılacaktır. Reliant'a geri dönün ve iniş yapın.

#### Sonuçlar:

**Tamamlama + Extra: Araştırma yapısı, Warp Geçidi ve Krasny yok edildi.**

**Tamamlama: Araştırma yapısı ve Warp Geçidi yok edildi.**

**Tamamlamaya Yakın: Araştırma yapısı yok edildi.**

#### Madalyalar:

Eğer araştırma yapışını Warp Geçidi'nin ve Krasny'yi yok etmeyi başarabilirseniz Medal of Valor kazanacaksınız.

### GÖREV 18 : The Dark Reign

#### Önerilen Gemi: Patriot

Bu görevde karşılaşacağınız avcı gemilerinin sayısı dikkate alındığında seçebileceğiniz en uygun gemi Patriot olarak gözüküyor. Hızı ve zırhı sayıca fazla olan avcılarla uğraşırken soldukça şunları yaratacaktır.

Eğer kendinizi yine de sık sık havaya uçurmadı bulduysanız o zaman Wolverine deneyin. Evet belki hızdan ve manevradan vazgeçmiş olacaksınız ama bunun yerine mükemmel bir zırh ve kuvvet birincil silahlara sahip olacaksınız. Ama yine de Wolverine'in Reverse Thrusters özelliği ile dezavantajları en aza indirebilirsiniz. Bu sayede birçok avcının arkasına rahatlıkla geçebilirsiniz.

Silah olarak birkaç da Vega-bond yüklemeniz tavsiye olunur. Görevin sonlarına doğru karşılaşılabilecek avcılarda bu tuze en kullanışlıdır.

**Açıklama:** Reliant'tan warp yaptıktan sonra Dark Reign ve bazı Koalisyon avcıları görüş alanınıza girecekler. Dark Reign sanki çaşıyor gibi görünecek. Dark Reign'e doğru uçun ve etrafındaki avcı gemilerini yok edin. Dark Reign bir anda çaşıp hale geçecek ve Victorious'a bir yon silni gönderip onu arında yok edecek. Bunun üzerine durumunun farkında olan Yamato da yok edilecek.

memek için sığınağı yapacak.

Eğer Ion Cannon tarafından hedefe alınsanız hemen Dark Reign'in üst tarafına doğru uçun. Bu Ion Cannon'un size ateş etmesini engelleyecektir. Üzerinizdeki kilit kalktığı zaman avcılarla uğraşmaya devam edin. Eninde sonunda İttifak Yönetiminden Dark Reign'in kalkan jeneratörünün nerede olduğunu dair bir mesaj alacaksınız. Hemen kalkan jeneratörünü hedef alın ve tüm silahları kullanma durumuna (Full Guns) geçin. Birincil silahlarınızı kullanarak Dark Reign'in kalkanlarını kapatacaktır.

Kalkanlar devre dışı kaldığı zaman enerji çekirdeğinin etrafındaki koruyucu panellerden kurtulma emri alacaksınız. Bu panelleri yok etmek için birincil silahlarınızı kullanın. Sonra da ortaya çıkan çukura doğru ateş etmeye başlayın. Dark Reign patladıktan sonra Yamato tekrar sizin bulunduğu yere sığınağı gerçekleştirecek. Aynı anda bazı Koalisyon avcıları da boğeye geleceğinden zamanınızı ayırıp tüm bu avcı gemilerini temizleyin. Her şey temizlendiğinde iniş yapabilirsiniz.

#### Sonuçlar:

**Tamamlama: Dark Reign yok edildi.**

**Başarısızlık + Tekrarla: Dark Reign çok fazla Buccaneers öldürdü.**

#### Madalyalar:

Dark Reign'i yok ettikten sonra size Legion of Service mada verilecek.

Ayrıca bir diğer campaign'in de sonuna geldiğiniz için Joint

Services Commendation Medal da kazanacaksınız.

### GÖREV 22 : Supply Raid

**Açıklama:** Sığınağı yaptığınızda Koalisyon savunma uydularıyla dolu bir boğeye geleceksiniz. Yardım çağırılmadan önce tüm uyduları yok etmek için 60 saniye zamanınız olduğu söylenecek. Sanırım burada yalnızca en usta pilotlar tüm uyduları yok etmeyi başarabilecekler. Eğer zaman dolana kadar hepsini yok edemezseniz birkaç Koalisyon avcısı gelecek. Şimdi tekrar bir 60 saniye zamanınız var. Ya bu süre içinde tüm avcı gemilerini temizleyeceksiniz, ya da geri sığınağı yapıp Kronstadt'a savunma güçlerini çağırarak. Bu sefer pek fazla zorlanmayacaksınız, hepsini yok ettikten sonra Kronstadt'a sığınağı yapın.

Oraya vardığınız gibi Kronstadt'a afterburner kullanarak gidin ve birincil silahlarınızı haberleşme kulesini yok edin. Bu sayede Koalisyon yardım kuvvetlerini çağırmanın engellemiş olacaksınız. Kule yok edildikten sonra tüm avcıları vurun. Size taretleri yok etmeniz emredilebilir, bu avcıları vurarak görev daha basit hale getirebilirsiniz. Tüm avcılar ve/veya Kurgen'ler yok edildiğinde Kronstadt'ın savunma taretlerini vurun. Sonra da yalnızca birincil silahlarınızı kullanarak dört kargo giriş kapısını açın. Kapılar açıldığında Ripper'lar ve Mammoth kargoları almak için gelecekler. Bu sırada düşman kuvvetleri de gelmiş olacak. Ripper'ları yakın durun ve onlara yaklaşan avcılarla vurun. Tüm Koalisyon gücü girdinceye kadar Ripper'ları koruyun. Ne kadar fazla öldürürseniz görev sonundaki başarınız da o denli yüksek olacaktır. Ripper'ların tamamlandıklarında yüklerini Mammoth'a boşaltacaklar ve sığınağı yapacaklar. Bundan sonra Yamato gelecek ve Kronstadt'ın silni Torpolarıyla bitirecek. Fort Bear'a sığınağı yapın ve Üsse'ye inin.

#### Sonuçlar:

**Tamamlama + Extra: Hiçbir pod yok edilemedi.**

**Tamamlama: 1 - 3 pod yok edildi.**

**Başarısızlığa Yakın: 4 - 7 pod yok edildi.**

**Başarısızlık: 8 - 10 pod yok edildi.**

## GÖREV 23 : Head to Head

**Açıklama:** S çırma yaptığınızda kendinizi Pukov'un yakınında bulacaksınız. Hemen onun kalkın jeneratörüne doğru afterburner ile gidin ve onu birinci silahla nızla yok edin. Sonra Pukov'un üzerindeki tüm taretleri vurun. Aslında hepsini havaya uçurmanız gerek yok, tek tek elemanlardan yeterli sayı da taretin vurduğuna mesajını alana kadar varmanız yeter. Bir sonraki hedefiniz Koalisyon avcısı olmalı. Becereli olduğunuz kadar Black Guard yok edin ve gerek duyarsanız Vagabond'larınızı ve Hawk'ların zı kul anın.

Bir süre sonra Pukov'dan birkaç Kamov çıkacak. Onları Torp'ları yollayacak zamanı vermeden hemen birinci silahla nızla yok edin. Avcıları yok etmeye devam edin ama bu sırada Pukov'un ön tarafına yakın durun. Eğer gözünüz yeterince keskinse Pukov'dan fırlatan cloak kullanan Kamov'arı görebilirsiniz. Görebildiyse onları de-cloak yapmaya kadar takip edin. Sonra da Torp'ların kullana madan yok edin. Eğer göremediyseniz ortaya çıkıncaya kadar Yamato'nun yanında kalın.

Kamov'lar yok edildiğinde ya pabildiğiniz kadar çok avcı vurmaya çalışın. Gamma gelecek ve Torp'ları kullanacak. Bunlar Pukov'u yok edemeyecek ama oldukça ciddi hasar verecekler. Avcıları vurmaya devam edin ve ikinci nakliye gemisi arasında durmaya

çalışın. Bir süre sonra Yamato ve Pukov birbirlerine Torp göndermeye başlayacaklar, Pukov tarafından fırlatılan Torp'ları yok etmeye çalışın. En sonunda Enriquez tarafından fırlatılan Torp'ları sayesinde Pukov patlayacak.

İvan Petrov ve birkaç Black Guard gemisi tam da evrenin yok oluşunu görecektir. Sizce anet okuyup geri kaçacak. Yamato ya indığınızde görev bitecek.

### Sonuçlar:

**Tamamlama: Pukov yok edildi. Başarısızlık + Tekrarla: Yamato, 3 Kamov Torp isabeti veya Pukov'dan çok fazla Torp isabeti aldı.**

### Madalyalar:

Pukov'u ve onun Black Guard'larını yok ettiğiniz için Alliance Medal of Honour alacaksınız.

## GÖREV 24: Mission: Possible

### Önerilen Gemi: Phoenix

Bu görev karşılasacağınız en zor görev. Bu görevde kullanacağınız gemide aramanız gereken iki özellik var. Hız ve zirh. Düşman avcılarının hemen halledilebilmek için iyi bir hız ve manevra yeteneğine sahip bir gemiye ihtiyacınız olacaktır. Görev boyunca muhtş patlamaların yakınında olduğunuzdan iy zırhı olmayan bir gemi ile bu görevi bitirme şansınız pek yok.

Özetlemek gerekirse bu görev için en uygun gemi Phoenix. Eğer zekice kullanabilirseniz hız ve manevra yeteneği sizin her hangi bir Koalisyon avcısına karşı üstünlük elde etmenizi sağlayacaktır. Hızla düşmanın arkasından

geçebilir ve o daha neler olduğunu anlayamadan onu yok edebilirsiniz. Ayrıca eğer on Cannon sıze kilitlenirse, bunun sayesinde topun menzilden çıkabilirsiniz. Eğer buna rağmen basaramıyor ve on Cannon yüzünden görevi kaybediyorsanız o zaman sizze Shroud öneririm. Shroud avcıları içerisinde en yüksek hızı sahip olan gemi. Ayrıca on Cannon sıze kilitlendiğinde cloak özelliğini kullanarak görünmez olabilir ve kilitlen kurtulabilirsiniz.

**Silah seçimine gelince:** Black Guard avcılarının kurtulmak için 2 Vagabond ve birkaç Hawk sıze oldukça yarayacaktır. Ayrıca ihtiyacınız olabileceğinden bir de afterburner fuel tank taktırlabilirsiniz.

**Açıklama:** Hemen belirtelim, bu görevde başarılı olmak için birkaç kere denemeniz gerekebilir çünkü oldukça zorlu bir görev.

Yamato'dan kalktıktan sonra ittifak avcıları, bir ittifak nakliye gemisi ve ele geçirmiş bir Koalisyon taşıma gemisinden oluşan saldırı takımınızın yanına sırayın. Onlarla birlikte Borodin'e gidin.

Borodin'i ve avcıları gördüğünüzde hemen avcılara saldırın. Avcılara savaşırken sırada Gamma kaçınılan Koalisyon gemisinin arkasına saklanıp Borodin'e yaklaşmaya çalışacak. Gamma ateş menziline girdiğinde Borodin'e saldırıya başlayacak ve taşıma gemisi ile Gamma'ya enerji yitirmeye gonderecek. Neyse ki Gamma yok o madan tüm Torp'ların Borodin'e gönderiyor ama hepsi, he defli bulsa bile pek fazla zarar veremiyorlar. Gemilerinizden bir Borodin'i hasar görmüş bölgesini tarayacak ve bir çatlak olduğunı fark edecek. Bu çatlak Borodin'i yok edebilmek için tek şansınız olacaktır.

Tüm bunları gerçekleştikten sonra avcıları önemsemeyin ve Borodin'deki taretleri hedef alın ve yalnızca birinci silahla nızla kullanarak mümkün olduğunca fazla sayıda taretleri patlatmaya çalışın. Mammoth ve 10 Ripper gelene kadar taretlere saldırıya devam edin. Ripper'ları ne pahasına olursa olsun koruyun, eğer onlar kaybederseniz görevi de kaybedersiniz. Tüm Ripper'lardan yalnızca dört tanesi çatlağa patlayıcı yerleştirebilecek. Onlara yakını durun ve yaklaşan tüm avcıları yok

edin. Ripper'ları patlayıcı işini tamamladıkları sırada avcıları da bitirmeniz olmalı. Bu arada Kurgen'i kendi hatlerine bırakabilirsiniz. Pek etkili olamıyorlar. Mammoth patlayıcıları ateş etmeye çalışacak ama basaramayacak, yani bu görevde size kalıyor. Patlayıcıları doğru ucun ve birinci silahla nızla bir tanesini patlatın, diğerlerini de onlarla birlikte havaya uçacaklardır. Eğer patlama başarılı olmazsa Ripper'ları korumayı basaramadınız demektir, görevi yeniden başlayabilirsiniz. Patlama işe yararsa on Cannon devreden çıkacaktır.

Borodin'in bir kısmı ayrılmak ve kaçmaya çalışacak, buna izin vermemeniz. Bazı düşman avcıları gelecekler ama onları dikkate almayıp warp enerjisi çekirdeğinin olduğu yere afterburner ile gitmek sıze zararlıdır. Çekirdeğin etrafındaki zırh geçilemez durumda ama Steiner tüm cesaretiyle zırha carpacak ve onu yok edecek. Oraya gidin ve enerji çekirdeğine ateş açın. Meydana gelecek patlama gemi nize çok ağır hasar verecek. Kalan avcıların tekrar yaratılmasını bekleseniz iyi olur.

Steiner çarpışmadan hemen önce atlamış, Nanny Steiner alması için gelecek. Steiner'i ve Nanny'i düşman ateşinden korumalısınız. Nanny Steiner'i aldığı gibi buradan ayrılmak, sakın Nanny ile birlikte çırma yapmayın çünkü az sonra İvan Petrov gelecek. Ona saldırırken çok çok dikkatli olun, çünkü zırhınız çok kötü durumda. Aldığınız bir kaç ateş yok olmanızın neden olacaktır. Geri kalan tüm füzelerinizi kullanarak İvan'a saldırın ve onu yok edin. İvan olduğunda Yamato gelecek ve Borodin'den geri kalan parçaları Torp'ları yollayacak. Bu oyunda gerçekleşen en büyük patlama. Artık görevi rahatlıkla bitirmenizin hızı ruyla işse ger dönebilirsiniz.

### Sonuçlar:

**Tamamlama: Borodin yok edildi. Başarısızlık: 7 veya daha fazla Ripper yok edildi.**

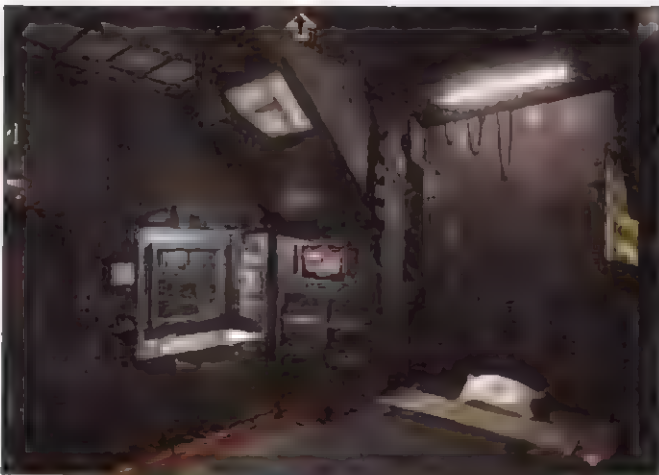
**Bitiş 1: Amiral Kulov kaçmadan önce öldü.**

**Bitiş 2: Ivan Petrov öldürüldü.**

**Bitiş 3: Klaus Steiner öldü.**

**Bitiş 4: Klaus Steiner kurtuldu.**

Eser Güven





# VAMPIRE : REDEMPTION

Sonsuz huzursuzluğa mahkum bir ruhun hikayesi

**Y**ine klasik bir strateji yazısı giriş yaparak size bu yazıya da ne eri, nasıl anlatılacağı mı nemi söyleyeyim. Özellikle belirtiyim ki bu bir real-time strateji ustası yazısı :) Yani yazıyı oyuna oynarken yazıyorum, bu yüzden bu yazıyı takip ederkeniz neprimiz oyunu aynı şekilde birmis oacağız. Sakın yanı sıra bizi zenginlik olmasın, Vampire gerçek ten de Serpil'in geçen ay yaptığı incelemeye belirttiği gibi oldukça inecir bir oyun yani pek fazla değişik sonlara ulaşma gibi bir şansımız zaten yok. Yalnızca oyunun sonunda sahip olduğunuz insanlık derecesine göre (o da sadece oyunun son demosunu etkiliyor) uç son var, bunların ki tanes pek de iyi sayılır az. Keske oyunun role playing kısmı daha fazla olabilseydi. Wn'te Wolf'un bu muhteşem FRP dünyasının bilgisayar ortamına daha iyi uyarlanmış olmasını diliyorum. İnsan Mesela oyunun nemi basında vermeniz gereken ve aslında gerçek bir FRP oyununda en azından experience'nizi ve belki de karakter yapınızı etkilemesi gereken basit bir karar bir oyun da kesinlikle en ufak bir etkiye

sahip değil, sanki sus olsun diye konuşma seçenekleri konulmuş gibi. Yine de oyuna beki bir şekilde etki edebilir diye hangi seçenekleri seçtiğim de yazacağım. Çünkü oyunda istediğim yerde kaydedemediğimden dolayı sıkı da seçeyim bakalım ne olacak diye deneme şansım her yerde olmayabiliyor. Bunun dışında ekleyecek olursam, yaratık isminin yanlarındaki parantezin içindeki sayılar, o yaratığın öldürdüğünüzde alacağınız experience puanını belirtiyor. Aynı yaratığın birden fazla çeşidi ve bu çeşitlerin verdiği farklı exp puanları olabilir. Bu yaratıkları genellikle farklı renkleri ve daha zor öldürülmelerinden anıyabiliyoruz. Bunları da ayrıca parantez içinde görebileceksiniz. Evet Christof, nazırsın başlıyoruz.

## Discipline'ler

Discipline'in sözlük anlamı bilgilendirici olarak geçiyor. Vampire'ler normal insanlardan farklı olarak inanmaz yeteneklere sahip olan yaratıklardır. Bu yeteneklere Discipline adı veriliyor. Bunları kullanarak çeşitli şekillerde kendi gücünüzü artırabilir veya başka

arına zarar verebilirsiniz. Kullandıkça birer Discipline'ler belirlerken en önemli nokta deneyim puanları nizi hangi kişiye özel olarak nize aktardığını. Discipline'ler 12 gruba ayrılmış durumda ve bu grupların içerisinde kullanabileceğiniz birçok yetenek bulunmaktadır. Her bir Discipline grubu altındaki yetenekler belli bir minimum oze ige gerek duyuyor. Ayrıca oyun sırasında bu yetenekleri kullanmak için bir miktar kan kullanmanız gerekir (bu yüzden kullanımları mana gibi). Ayrıca oyun boyunca kazanabileceğiniz yetenekleri, ne işe yaradıklarını, kullanımları için gereken kan miktarlarını ve bunların için gerekli olan minimum özellikler bulabilirsiniz.

## Discipline : COMMON

### Feed

**Açıklama:** Hedefinizden kan emerek kullanılabilir kan olarak size kazandırır (Kan Havuzu).

**Kan:** 0

**Özellik:** Yok

### Blood Healing

**Açıklama:** Kan karşılığında küçük bir miktar HP kazandırır.

**Kan:** 5

**Özellik:** Yok

### Blood Strength

**Açıklama:** Kan karşılığında gücünüzde (STR) geçici bir artış yaratır.

**Kan:** 5

**Özellik:** Yok

### Blood Dexterity

**Açıklama:** Kan karşılığında hızınızda (DEX) geçici bir artış yaratır.

**Kan:** 0

**Özellik:** Yok

### Blood Stamina

**Açıklama:** Kan karşılığında dayanıklılığınızda (STA) geçici bir artış yaratır.

**Kan:** 5

**Özellik:** Yok

### Awaken

**Açıklama:** Bir vampiri Torpor (bir cins ölüm diyebiliriz) durumundan geri getirir. Nihai Ölüm'ü (Final Death) tedavi eder. Havuzu).

**Kan:** 15

**Özellik:** Yok

### Walk the Abyss

**Açıklama:** Sığınağınıza (Haven) giden büyü bir portal açar.

**Kan:** 10

**Özellik:** 25 INT ve 25 Wits

## Discipline : ANIMALISM

### Feral Whispers

**Açıklama:** Hedefin geçici olarak sizin grubunuz için dövüşmesini sağlar.

**Kan:** 5

**Özellik:** 25 Manipulation

### Beckoning

**Açıklama:** Grubunuzla birlikte dövüşmesi için bir hayvan çağırır.

**Kan:** 10

**Özellik:** 25 Charisma

### Quell the Beast

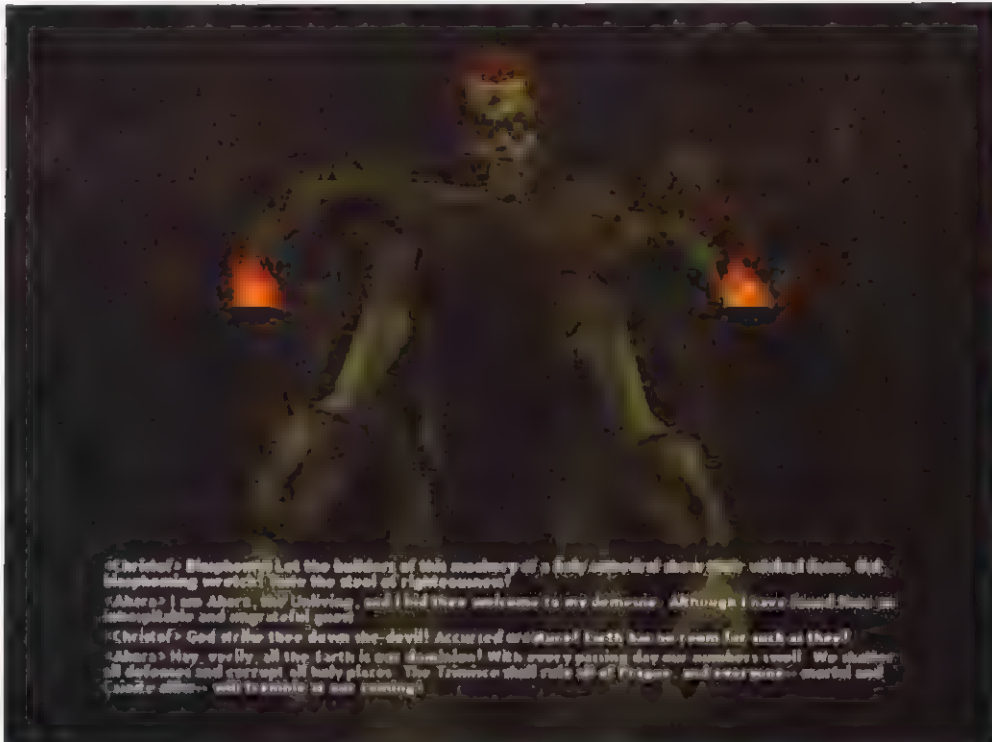
**Açıklama:** Hedefi sakinleştirir. Bir grup üyesindeki frenzy (cinnat) durumunu azaltır.

**Kan:** 10

**Özellik:** 50 Manipulation

### Subsume the Spirit

**Açıklama:** Geçici olarak bir hayvanı etkisi altına alır. (Yapılan bu işleme possess adı veriliyor. Possess ile yapılan iş başka bir bedene girip, onu yerine hareket etmek olarak açıklanabilir).





Kan: 15  
Özellik: 60 Manipulation  
Drawing out the Beast  
Açıklama: Frenzy seviyenizi baş-  
ka bir hedefe yönlendirmeye ya-  
rar.  
Kan: 20  
Özellik: 70 Manipulation

**Discipline : AUSPEX**  
**Heightened Senses**  
Açıklama: Görünmez olanları gö-  
rebilirsiniz.  
Kan: 5  
Özellik: 25 Perception  
**Aura Perception**  
Açıklama: Hedef hakkında bilgi  
verir (sağlık ve kan durumu gi-  
bi).  
Kan: 5  
Özellik: 35 Perception  
**The Spirit's Touch**  
Açıklama: Seçilen nesneyi ta-  
nımlar.  
Kan: 10  
Özellik: 30 Perception  
**Psychic Projection**  
Açıklama: Bir bölgeyi dolaşmak  
için bir hayaleti kontrol etmenizi  
sağlar.  
Kan: 15  
Özellik: Perception

**Discipline : CELERITY**  
Açıklama: Daha hızlı saldırıp ha-  
reket etme yeteneğine kavuşur-  
sunuz.  
Kan: 5  
Özellik: Yok

**Discipline : DEMENATION**  
**Passion**  
Açıklama: Hedefin duygularında  
karmaşıklıkla yol açar. Frenzy  
durumuna sebep olabilir.  
Kan: 5  
Özellik: 25 Charisma  
**The Haunting**  
Açıklama: Hedefin dikkatini çe-  
ker (ölümlüleri korkutur).  
Kan: 5  
Özellik: 35 Manipulation  
**Eyes of Chaos**  
Açıklama: Aura'yı tespit eder.  
Kan: 10  
Özellik: 30 Perception  
**Voice of Madness**  
Açıklama: Hedefi delirtir.  
Kan: 15  
Özellik: 60 Manipulation

**Discipline : DOMINATE**  
**Command**  
Açıklama: Hedefin kontrolünü  
alır.  
Kan: 5  
Özellik: 25 Manipulation  
**Mesmerize**  
Açıklama: Hedefin olduğu yerde  
durmasına neden olur.  
Kan: 10  
Özellik: 35 Manipulation  
**The Forgetful Mind**  
Açıklama: Düşmanın nefret liste-  
sini temizler, düşman gördüğü  
kişilere saldırmasını engelleye-  
bilir.  
Kan: 15

Özellik: 50 Wits  
**Possession**  
Açıklama: Hedefin kontrolünü  
tamamen alır. (Biraz önce açık-  
ladığım possess olayının herkese  
uyarlanmış hali).  
Kan: 20  
Özellik: 60 Charisma

**Discipline : FORTITUDE**  
Açıklama: Zarara karşı dayanık-  
lılığınızı artırır.  
Kan: 10  
Özellik: Yok

**Discipline : MORTIS**  
**Shambling Hordes**  
Açıklama: Sizinle birlikte savaş-  
ması için ölüyü diriltir.  
Kan: 5  
Özellik: Wits  
**Vigor Mortis**  
Açıklama: Shambling Hordes ye-  
teneğinin daha güçlü hali.  
Kan: 10  
Özellik: Wits ve INT  
**Summon Soul**  
Açıklama: Sizinle birlikte savaş-  
ması için bir wraith çağırır.  
Kan: 15  
Özellik: 50 Perception  
**Plague Wind**  
Açıklama: Zarar verici bir soğuk  
çağırır.  
Kan: 20  
Özellik: 60 INT  
**Black Death**  
Açıklama: Hedefe çok büyük za-  
rar verir.

Kan: 25  
Özellik: 60 INT

**Discipline : OBFUSCATE**  
**Cloak of Shadows**  
Açıklama: Sınırlı görünmezlik  
verir.  
Kan: 5  
Özellik: 25 Wits  
**Cloak of Gathering**  
Açıklama: Tüm gruba sınırlı gö-  
rünmezlik verir.  
Kan: 10  
Özellik: 40 Wits  
**Mask of a Thousand Faces**  
Açıklama: Düşmanın kılığına bü-  
rünmenizi sağlar, böylece size  
saldırmazlar.  
Kan: 5  
Özellik: 30 Wits

**Discipline : POTENCE**  
Açıklama: Müthiş güç verir.  
Kan: 5  
Özellik: Yok

**Discipline : PRESENCE**  
**Awe**  
Açıklama: Düşmanın size saldır-  
masını durdurur.  
Kan: 5  
Özellik: 25 Charisma  
**Dread Gaze**  
Açıklama: Hedefi korkutur.  
Kan: 5  
Özellik: 35 Charisma  
**Entrancement**  
Açıklama: Hedefin, yeteneği kul-  
lanana hayran olmasını sağlar.  
Kan: 10  
Özellik: 50 Appereance  
**Majesty**  
Açıklama: Hedefin, yeteneği kul-  
lanana tapınmasını sağlar.  
Kan: 15  
Özellik: 60 Charisma

**Discipline : PROTEAN**  
**Eyes of the Beast**  
Açıklama: Görüşü artırır.  
Kan: 5  
Özellik: 25 Perception  
**Feral Claws**  
Açıklama: Kullananın ellerini  
güçlü pençelere dönüştürür.  
Kan: 5  
Özellik: Yok  
**Earth Meld**  
Açıklama: Kullanan kendini yere  
gömerek iyileşme hızını (regene-  
ration) artırır.  
Kan: 10  
Özellik: Yok  
**Shape of the Beast**  
Açıklama: Kullanan bir kurda





dönüşür.

Kan: 10

Özellik: Yok

**Mist Form**

Açıklama: Kullanan karakter sese dönüşür.

Kan: 20

Özellik: Yok

**Discipline : THAUMATUROY**

**Blood Rage**

Açıklama: Hedeften kan çeker.

Kan: 5

Özellik: 25 INT ve 25 Wits

**Blood of Potency**

Açıklama: Diğer discipline'leri kullanırken daha az kan harcamanızı sağlar.

Kan: 10

Özellik: 40 INT

**Theft of Vitae**

Açıklama: Belli bir uzaklıktan kan ile beslenmeye yarar.

Kan: 15

Özellik: 40 INT

**Cauldron of Blood**

Açıklama: Hedefin kanını kaynattır. (Kanını kaynatmak derken gerçekten kaynatmaktan bahsediyorum).

Kan: 20

Özellik: 50 INT

**Torch**

Açıklama: Ufak bir ışık kaynağı yaratır.

Kan: 3

Özellik: 25 INT

**Fireball**

Açıklama: Hedefi yakar, bu sırada gruba da zarar verebilir.

Kan: 5

Özellik: 35 INT

**Flame Ring**

Açıklama: Yalnızca hedefi yakar.

Kan: 10

Özellik: 60 INT

**Immolate**

Açıklama: Hedefi ciddi şekilde yakar.

Kan: 20

Özellik: 70 INT

**Decay**

Açıklama: Hedefi çürütür.

Kan: 5

Özellik: 25 INT ve düşük Humanity

**Acidic Touch**

Açıklama: Hedefi daha ciddi biçimde çürütür.

Kan: 10

Özellik: 35 INT ve düşük Humanity

**Atrophy**

Açıklama: Hedefin özelliklerini azaltır.

Kan: 10

Özellik: 50 INT ve düşük Humanity

**Turn to Dust**

Açıklama: Hedefe çok büyük hasar verir.

Kan: 5

Özellik: 60 INT ve düşük Humanity

**Heart of Stone**

Açıklama: Karakterin kazıklı öldürülmesini engeller.

Kan: 5

Özellik: 25 INT ve 25 Wits

**Prison of Ice**

Açıklama: Hedefi dondurur.

Kan: 10

Özellik: 35 INT ve 35 Wits

**Call Lightning**

Açıklama: Hedefe elektrik zararı verir.

Kan: 20

Özellik: 50 INT ve 50 Wits

**Ignore the Searing Flame**

Açıklama: Ateşe karşı olan direnci artırır.

Kan: 5

Özellik: 60 INT ve 60 Wits

**Summon Elemental**

Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için bir elementel yaratık çağırır.

Kan: 20

Özellik: 70 INT ve 70 Wits

**Discipline : FAITH (Yalnızca Ölümlüler için)**

**Heal**

Açıklama: Karakteri iyileştirir.

Kan: 5

Özellik: Faith

**True Faith**

Açıklama: Korumucu kalkan yaratır.

Kan: 20

Özellik: Faith

**Prayer**

Açıklama: Hedefe zarar verir.

Kan: 10

Özellik: Faith

**Discipline : NUMINA (Yalnızca Ölümlüler için)**

**Invisibility**

Açıklama: Görünmez olmanızı sağlar.

Kan: 5

Özellik: Wits

**Flash**

Açıklama: Hedefi sersemletir.

Kan: 10

Özellik: 35 INT

**True Sight**

Açıklama: Görüş yeteneğini oldukça artırır.

Kan: 10

Özellik: 50 INT

## Tam Çözüm Bölüm 1

### That Evening Within The Convent

Duyduğumuz çılgınlıkla uyanıp yataktan kalkıyoruz. Kontrolsüzce geçtiğimizde onunuzdaki odaya girin. Sister Anezka'ya sardırın ki tane Szlachta (20) göreceksiniz. Onları öldürdüğümüzde Anezka bize teşekkür ediyor, ama bu sırada yaramız yüzünden bayılıyoruz. Ayıldığımızda bu Szlachta baskının sebebini öğreniyoruz; senin dışındaki Silver Madenleri temizlememiz gerekli. Çıkan iki konuşma seçeneğinden ilkinin seçti. İşte oyunun ilk role-playing natası burada karşınıza çıkıyor. Keşke ilk seçeneği seçince fazla dan experience verilseydi veya diğerini seçince bir ekisi exp falan olsaydı. Neyse biz sorumluluğumuzun bilginde ilk seçeneği seçerek madenlere yarı gideceğimizi söylüyoruz ve bu sırada

odaya Archbishop giriyor. Bu adama kanım hiç ısınmadı, baştan söyleyeyim. Konuşma bitince Convent'ten dışarı çıkın. Sola doğru donup Knight of St. John ile konuşun. Sola doğru devam edin. Inn of the Four Stags'a ulaşınca içeri girin. Barmanla konuşun ve bann üzerindeki Healing Elixir'i alın. Dışarı çıkın, sağa doğru ilerleyin. Büyük bir bina göreceksiniz, burası kütüphane ama şimdiden girmemize gerek yok. Kütüphanenin sağ tarafında yaşlı bir adam var, onunla konuştuktan sonra kapıya tıklayın ve dışarı çıkın. Düzlerdediğinizde madenin girişine geçeceksiniz. Görev bizi bekliyor.

### Bonn Silver Mines

Maden erde yalnızca tek bir yol var, sağa sola kıvrılıyor ama kesinlikle kaybolma ihtimaliniz yok. İçeri girip biraz ilerleyince bağırışlar duyuyor ve az ilerdede bu bağırışların kaynağı olan ölü adamı görüyoruz. Maden erdeki tüm bu dehşetli kaynağı Anezka'ya da sardırın. Szlachta'lar ilerlemeye devam ettikçe karşınıza genelekle 41 gruplar halinde bu yaratıkardan çıkacak. Pek zorlanacağınızı sanmıyorum ama yine de gözünüz sağlığını düşününüzde o sun. İlerlemeye devam ediyorsunuz ve karşınıza Ghoul Rat (10) isimli fareler çıkıyor. Bu farelerin beyaz renkli olanları diğerlerinden daha zorlu ve 20 exp veriyor. Onunuzu çikan Szlachta ve fareleri katledip ilerlemeye devam edin. Biraz ilerdede altı boş olan tahta bir köprüye ulaşacaksınız. Burada yol ikiye ayrılıyor, yukarı giden yolun sonunda bir nazine sandığı var. İçinden Hand Axe çıktı ama bu sandıklardan çıkan arın random olup olmadığını henüz bilmiyoruz. Sizde başka bir eşya çıkmış olabilir. Aşağı yola donup ilerleyin ve ikinci kat kapısına ulaşın.

Köprüden geçince bir açık ga ulaşacağız, önce sola ilerleyip yerden kalkanı alın. Burada silah kullanan cins Szlachta (40) ile karşılaşacağız. Onu öldürün ve etraftaki para ve eşyaları alın. Şimdi sağ taraftan ilerleyin, karşınıza çıkanları öldürün ve köprüye ulaşın. Köprüden geçince yolun ilen ve sağa olmak üzere ikiye ayrıldığını görüyoruz. Sağ tarafta 1 kate çıkış kapısı var, o



## University

Demolar  
zincirinin bu  
yük bir kısmı  
burada geçi-  
yor. Ecateri-  
na'nın kanını  
çektikten sonra  
onun a konu-  
şmaya başlaya-  
caksınız. Ko-  
nuşma seçe-  
neklerinden il-  
kini seçin. Bi-  
raz daha kon-  
uştuktan son-  
ra Wi hem le-  
tariye sakızın  
üniversitesinden  
çıkın ve M tu-  
şuna basarak

yüzden buras bizi ilgilendirmiyor. İleri devam edin. Aşağıya doğru, necek ve içinde değirmen bulunan geniş bir acıklığa geçeceksiniz. Değirmenle uğraşmadan önce kıyının bu tarafını temizleyin ve eşyaları alın. Değirmenin koşuna tıkađığınızda değirmen çalışmaya başlayacak ve sular çekilip koprulmuş meydana çıkaracak. Karşı kıyıda bu bölümin en zor u yaratıklarından War Ghoul (60) var. İlerlemeye devam edin. Çöçüncü kat kapısına ulaşacaksınız.

Üçüncü katta quest yaratığı olan Ahzra ile karşılaşacağız. Köprüden aşağı inip tap nağa benzer yere girince Ahzra ortaya çıkacak. Aramızda iğne eyci bir sohbet gerçekleştikten sonra bize saldırıyor. Burada bol bo healing save kullanımları gerekebilir. Ahzra öldüğünde 1400 exp alıyor.ız ve karakter geliştirme ekranı çıkıyor. Kazandığımız exp puanlarını istediğimiz özelliklere dağıtabiliriz, ama özel için her bir seviye bir öncekinden daha fazla exp gerektiriyor. Eğer madenlerdeki tüm yarıtlıklar öldürdüyseniz yaklaşık 2680 exp puanına sahip olmanız gerekir. Ben özellikle Strength, Intelligence ve Perception'a yatırım yaptım. puanları işiniz bitince etrafta bulunan birkaç para kesesini alıp ve dışarıya doğru yola koyulun. Tapınagın çıkışında (köprünün sonunda) Christof yerde bir amulet bulacaksınız. Disan çıkın ve şehre geri dönün.

Har taya bak nca Convent'in yanında St. Thomas Cathedral isimli yeni bir yer goryoruz. Oraya q din ve Archb snop ile konusun. Dışarı çıkıp Convente gryn ve Anezka ile konusun. Chr stof ile Anezka'nın arasında bir şeyler olduğunu fark ettiniz, değil mi? Odamızdan çık nca yine Archb snop ile karşılaşılıyor ve b zi Anezka yuzünden azalıyor. Bu adama kan m isin madı demistim. Konuşma seçer nekerinden 2 sini seç n

### Prague's Old Town – Gece

Görevimiz bu gece Prag'ı yarattıklardan korumak. Dışarı çıktığınızda ilk olarak tavernanın bulunduğu yere gidin ve oradaki Szachta'yı öldürün. Braziller de diğer bir Szachta daha bulacak siz ve onu da öldüreceksiniz. Tabii Şimdi Convent'in bulunduğu bölgeye geri dönerseniz orada siz bekleyen uç yaratık göreceksiniz. Bunun Şimdiye kadar karşılaştıklarınızla kıyaslandığında çok güçlüler. Eğer aynı anda birden fazlasıyla uğraşmaya çalışsanız keskin olursunuz. Onarı öldürmenin en kolay yolu biraz geriye doğru kaçıp siz zılemeni sağlama. Bir tanesi size yaklaştığında vurun ve yine biraz geri kaçın. Hepsini öldürdüğünüzde Convent'e girin, çeride bu yaratıkardan iki tane daha ve bir de Szlachta var. Bunlardan da kurtulduğunuzda oldukça uzun süren bir demolar zincirini seyredeceksiniz. Kısaca özetlemek gerekirse, artık Christof bir insan değil

hanırayı açın. Gitmeniz gereken yer hanıranın sol üst tarafındaki Petrin Hill Monastery. Oraya hanırayı takip ederek kolayca ulaşabilirsiniz. Şenir'den çıkmak için Gate to Judith Bridge kapısını kullanacaksınız. Köprünün üzerindeyken Wi hem size kan ihtiyacınızı gördüğünden size onu öğretecek. Bunun için sağ alt tarafındaki Displine menüsünden Fedit seçin ve Old Man'a sağ fare tuşuyla tıklayın. Yeterince kan içince Christof adamı kendiliğinden bırakacak. Köprüden geçtikten sonra önünüze Golden Lathne kapısı gelecek. Oraya girmeden sola dönün ve yolu takip ederek Petrin Hill'e gelin. Manastıra girmek için binanın sağında doğru gidin. Orada kapıyı göreceksiniz.

### Petrin Hill Monastery

Manastır y ne madenlerde ol-  
duğu gibi bir dizilime sahip,  
amaç n z a t katlara nmek. G r s  
katında etrafıta dolayan Monk'la-  
ra saıd imayın, eęer stersiniz  
bunlardan kan emebilirsiniz. Bu  
kattaki d'ęer yaratıklara ge nce  
Bol Bol Co Cappadoc an (50-100),  
Zombu (75), Skeleton (80) ve  
Corpse Minion ile karřılařacakşı-  
nız. Normaide bunlar tek baslan-  
na pek de g ucl u yaratıklar deęil-  
ler ama genelde grup halinde  
sald rdı kar ndan zor anlar yaşı-  
yabilirsiniz. Eęer grubun kontro-  
lunu tam saęlayamazsanız ve  
Wilhem Torpor durumuna ge-  
rse se elinizdek Awaken per-  
sonerini ku anarak onu d rite-  
bilirsiniz. Bu kattaki yolu takip

edince bir odaya ulaşacaksınız.  
Bu odanın kapısının sol tarafındaki kolu çekince, yolun gerisinde kapalı olan bir yol açılacak. Bu yolun sonundaki odada da bir kol var, onu da çekince aşağı doğru inen merdivenlere ulaşacaksınız. Etraftaki yaratıkları temizleyip ilerleyerek bir alt kata giden kapıya ulaşın.

İkinci katta da yine bir üstteki yaratıcıardan ama bu sefer daha bol olarak var. Bu katta anlaşılmaması gereken en önemli şey güzel bir bolmede bulabacağınız özel bir silah. Üçüncü katta girer kapıyı bulduğunuzda, hemen yakındaki sunakta güzel bir bolme bulacaksınız. Bu bolmeyi açınca içinden ateş çıkacak. Bu ateşleri alırsanız ve bu kattaki ana odaya geri dönerseniz. Bu odada başka bir bolmenin daha acı olduğunu göreceksiniz. Bu bolmede silah olarak kullanabileceğiniz ve bölümün baş yaratıcısını öldürmeyi bildiğiniz ko ayılayarak özel bir kemik (Femur) bulacaksınız. Yine bu katta da kapalı bir odaya vardığınızda odadaki kolu çekerek yakındaki kapalı kapıyı açabilirsiniz. Etrafı temizleyip yeterince exp kazandıktan sonra üçüncü katta inersiniz.

Üçüncü katta yapmanız gereken sırasıyla şöyle: Öncelikle etrafta biraz dolaşın, kilitletiğiniz kapı göreceksiniz. Bunlardan birisi Mercurio'nun, diğer ise Garinof'un. Bir süre göttikten sonra merdivenlerden çıkarak büyük bir işkerei heykeline ulaşacaksınız. Bu heykelin sağ elinde Bone Key var. Onu alıp ve Garinof'un kapısını açın. Geride Garinof'un masasında bulacağınız günlüğü okuyun ve Skull of Lamiya'ya dokunun. Mercurio'nun kapısını açın ve oranjla konuşun. Seçmeniz gereken ilk ikincisi. Mercurio size saldıracak. Ben ilk iki seferde öldüm ve tekrar aynı yerleri oynamak işkence gibiydi. Ona saldırırken Christof'un elinde mutlaka Femur olsun. Whitem bir yanından Christof diğer yanından saldırır. Bu sırada Whitem'de de Feral Claws drop ne'ini kullanırsanız bir süre sonra öldürebiliyorsunuz. Ama ne olursa olsun sağıklarınızı zindan dolmasına dikkat edin. Artık manastır terk edebilirsiniz.

**Eser Güven**



# KKND 2 2.Bölüm

## Genel Campaign Stratejileri

**G**eçen sayımızda Evolved görevlerinin yarısına kadar geçmiştik. Çok fazla yerimiz olmadığı için bu sayıda görevlerde biraz kırpma yapmak zorunda kaldım. O yüzden bu sayıda geri kalan Evolved görevlerinden bir tanesini ve Series 9 görevlerinin birimini için gereken tüm görevlerinin açıklamalarını bulacaksınız. Evolved görevlerinden fedakarlık yapmanın sebebi zaten geriye yalnızca iki görev kalmış olması. Zaten bu noktaya kadar gelince sahip olduğunuz birimleri ve yapıları oldukça iyi tanımlayacaksınız ve buna göre strateji oluşturabileceksiniz.

### EVOLVED GÖREVLERİ

#### LEVEL 5d - Supply Run

**Direniş: Orta**

**Teknoloji Seviyesi: 5**

**Kaynaklar: Orta**

**Arazi: Kırsal**

**İşgalci: Series 9**

Bu bölümde hem hızlı, hem de çok hızlı davranmanız gerekiyor. İlk birkaç görevin bazooko-

id birimlerini canlı tutmak üzerine kurulu. Doğudaki en yakın köprüde pusu kurun ve bu sırada güneye doğru bulacağınız bazı ağır birimlerden kurtulmaya bakın. Bir dire wolf birimini, kuzeydeki köprülerden geçin ve düşmana hafifçe saldırarak dik katlerini çekin. Size saldırıya kalktıkça arında pusu kurduğunuz noktaya doğru kaçın. Size doğru gelen her şeyi öldürün, sonra da scorpion ve hippo haricindekiler tüm saldırı birimleriyle kuzey köprülerine doğru ilerleyin. Oradaki düşman tankeroдинin yok edin ve daha sonra da enerji santralinin patlatarak düşmanın yeniden yapılanamamasını garantileyin.

Şimdi nantada saat yönünün tersi istikametine ilerlemeye başlayın. Grubunuzun en büyük birimleriniz olsun, bazookoid birimleriniz ha a canlı tutmanızı gerekiyor. En güneyde ortada bir yerde sizi bekleyen dört tane uçak bulacaksınız. Hemen sevinmeyin çünkü bunlar düşman uçakları. İşte bazookoidleri kullanabileceğiniz güzel bir yer

En önemli düşman kampını hemen kuzeyde bulacaksınız. Buraya girmek için hızınızı bağışlayarak düşman savunmasını güçlendirip bir lightning generator yapmış olabiliriz, olmayabiliriz. Eğer biraz hız ve biraz da şanslıysanız düşman nentuz bu savunma sistemini yapmış olacak ve oradaki enerji ve petro santrallerini kolayca haledebileceksiniz. Elbette söylemeye gerek yok, bundan sonra sevmediğiniz her şey yok edebilirsiniz. Bazen kampta iki tane radiator ile karşılaşabilirsiniz. Eğer grubunuz yalnızca bazookoidlerde oluşuyorsa bu savaş kesinlikle kaybettiniz demektir. Size önerim bu ihtimale karşı iki de hippo bulundurmanız.

Sizin kampınızın bulunduğu yer haritanın güneydoğu köşesi. Buraya girdikten sonra kuzeydoğudaki çok güçlü korunan düşman kampını rahatlıkla yere bir edebilecek kadar güçlenebilirsiniz.

Bu kampta öncelikle bir altıhemyalı inşa edin ve onu en son haline kadar geliştirin. Aynı

şlemi power station için de gerçekleştirin. Beast ary'ı en az iki kere geliştirin (ve beast'leri mutlaka kulanan) ve warrior hall'ı da son haline kadar geliştirin. Her bir cinsten en az onar tane birim üretin. Sonra bir diğer warrior hall inşa edin ve onu da en az üç kere geliştirin ve yine birimleri üretin. Şimdi saldırı zamanı. Yavaş yavaş kuzeye doğru ilerleyin ve yolunuza çıkan tüm toplanı teker teker yok edin. Kuzeydoğu düşman kampına girmeden önce köprünün başında durun ve seçtiğiniz bazı birimlerin üretimin non stop durumuna getirin ve bu birimlerin toplanma yer olarak bu noktayı kulanan. Sonra da tüm gücünüzle kampa girin ve hareket eden etmeyen her şeyi yokunu kurutun.

### SERIES 9 GÖREVLERİ

**Binalar:** Barn (1500), Micro unit Factory (400), Macrount Factory (800), Power Unit (2000), Weapon Control (500), Technostudy (700), Maintenance Depot (500), Oil Bot, Windmill (1000), Wind Turbine (2000)

**Piyadeler:** Seeder (250), Systech (100), Pod Launcher (300), Weed Killer (450), Spore Missile (450), Michaelangelo (500), Sterilizer (600)

**Araçlar:** Patrolbot (200), Responsebot (300), Mobile Oilbot (1000), Radiator (500), Tankbot (800), Oil Tankeroid (1000), Doom Dome (1250), Cauteriser (1500), Gnm Reaper (5000)

**Uçaklar:** Transport Dome (2000), AG Responsebot Fighter (2000), Crop Duster Bomber (2500)

**Kuleler:** Distance Seeder (800), Pod Cannon (1200), Solar Intensifier (2500), Lightning Generator (3500)

**Duvarlar:** Boundary Fence (100), Force Wall (500)

#### LEVEL 1a -

**Driving Miss Daisy**

**Direniş: Hafif**

**Teknoloji Seviyesi: 1**

**Kaynaklar: Orta**



**Arazi: Kırsal****İşgalci: Survivors**

Tek yapmanız gereken size ve r en botu ussunuza ulaştırmak. Hızlıca ilerleyin o kadar. Yolda iki tane repair bay olsa bile karşıla- sacağın z düşman piyadelerinin zırhları çok zayıf ve sizden çok daha yavaşlar, bu yüzden bu te- mir yerlerine büyük ihtimalle ge- rek bile duymayacaksınız. Yalnız- ca bölümün biteceği haritanın güneydoğu köşesine giden en kısa rotayı bulmaya çalışın. Çok basit bir görev.

**LEVEL 2b -****Divide And Conquer****Direnış: Hafif****Teknoloji Seviyesi: 2****Kaynaklar: Orta****Arazi: Dağlık****İşgalci: Survivors**

Bu bölüm bir öncekine göre bir hayli ilginç. Görev amacında size bu bölgede bir düşman üs- sü bulunduğu ve onu bu up nötrale etmeniz gerektiği soyle- niyor. Ancak bu bölgede iki tane düşman üssü var. Kısa sürede bi- tirebileceğiniz bir bölüm değil- yani. Öncelikle ilk üssü ele geçir- meniz sonra da güçlenip diğeri- nin icabına bakmanız gerekiyor.

Bu bölümü geçmenin en iyi yolu düşman kampını yok ettikten sonra köprüleri havaya uçur-

mak ve tech bunker'in yerini bul- lup düşman üssüne kuvveti bir- leri göndermekten geçiyor. Burada kuşanışlı değil gibi gözü- ken hover buggy birimleri çok iş- işinze yarayabilir.

**LEVEL 3 -****Checkpoint Charlie****Direnış: Orta****Teknoloji Seviyesi: 3****Kaynaklar: Orta****Arazi: Dağlık****İşgalci: Survivors**

Bu bölümdeki göreviniz tanke- rin evine ulaştırmak ve bunun için gördüğünüz her bir meşadiri- manıza gerek yok. Yüksek bölge- ni kullanarak düşmanlardan ra- hatça kuşanabilirsiniz (dama yükseklik avantajını kullanın), bu- özele de diğer türlü çok sorun- cı karaböcek kuleler temizlemek için gerekli bir strateji.

Kuzeye doğru giden ilk yolu- tak ederek yüksek bir noktaya ulaşın ve sentry quini bulun- duğu noktaya kadar geri çekile- rek yaklaşan piyadeleri halledin. Sizi bazookaların menzilin- dışında tutacak olan dar yolu izle- yin ve dik kağıt bir şekilde cannon tower an ve barrage craft'ları te- mizleyin. Geri kaan son dört düşman birim piyadelerden olu- şuyor, artık rahatlıkla onları da- temizleyebilirsiniz.

Aslında görev amacı yine biraz- yalınsıgı. Çünkü normalde çin- de power station bu anlamayan- bir üsse tankeri bosa tamarsınız. Ama bu görevde tankerle üsse- ulaştığınız an boşalmış sayılıyor- ve görevden çıkıyorsunuz. İlginç.

**LEVEL 4b****Ring A-Ring A-Ros e****Direnış: Orta****Teknoloji Seviyesi: 4****Kaynaklar: Orta****Arazi: Kırsal****İşgalci: Survivors**

İşte size güzel bir görev. Bir- spira şeklinde yerleşmiş olan Sur- vivors arın üssünü yok etmek için spira'nın dışından içine doğru- ilerleyeceksiniz. İlk olarak y- bir- merinizden birkaçını göndere- rek Survivors arın o- ing'ni vu- run. Yine y- adam arından bir- kaçını gönderip ateş eden birimi- koruyun. Bir transport dome ya- pın ve miche angelo ardan o- u- san bir grubu diğer ing'i yok et- mek üzere gönderin. Rg yok- edildiğinde artık gördüğünüz- her hareketli şeyi yok etmeye- başlayabilirsiniz. Büyük bir iht- malle görevi size önerilen süre- nin altında bitirebileceğiniz. As- nda şimdiye kadar çoktan fark et- miş olduğunuz üzere neredeyse- tüm görevlerdeki öncelikli amaç- düşmanın kaynaklarını kesip güc-

lü bir milerden kurtulduktan son- ra son darbeyi vurmak üzerine- kurulu. O yüzden özellikle görev- sonlarında çok ayrıntıya girmiyö- rum.

**LEVEL 5c -****Grapes of Wrath****Direnış: Ağır****Teknoloji Seviyesi: 5****Kaynaklar: Orta****Arazi: Kırsal****İşgalci: Evolved**

İlk olarak 10 tane responsebot- üretin. Ekranın alt tarafından do- ğuya doğru giden pasajın başın- dak iki düşman sayısını karşıla- yın ve elinizdeki tüm birimlere- (mobile barn'da dahil olmak üze- re) ilk köprüye ulaşana kadar kar- şınıza çıkan her şeyi yok ederek- ilerleyin. Cannon'lu vurun, kop- ruyu geçin, bug'i vurun ve eğer- varsa yardım kuvvetleri ni gönde- rip gelmelerini bekleyin, önce- doğuya sonra da yollar kulana- rak alanın kuzeydoğu köşesine- ulaşın. Bu sırada qormuş oldu- ğunuz tüm bazooka battery' vurmay- sakın ihmal etmeyin.

Köşeye ulaştığınızda güney- kampındaki macro unit factory- nanc her şeyi recycle yapın ve- nemen bir kamp kurun. İki me- kanik yardım ya tech bunker'lar- açın. Bir mobile tech birimi üre- teneye kadar bina arınızı gel- şinin ve hazır olduğunuzda tüm birim- lerinizi düşmanın kuzeydoğu- kampının kapısının önünde top- layın.

Grim Reaper üretece kadar ya- pıların zı geistirin ve onları gon- dererek kampı temizleyin. (Gort- ve yanında bir repair birimi sa- vınlmalar temizlemeniz için çok- iyi bir çözüm ama bu şekilde bi- na ar yok etmek fazla zaman- kaybına yol açıyor).

Şimdi güneydoğudaki düş- man kampından kurtulmanız ge- rektir. Bu sırada haritanın orta- larında bir yerde iki büyük bug- ile karşılaşılabiliyorsunuz. Güneydoğu- kampı için de yine aynı taktiği- kullanın. Reaper'lar ve Gort ile- saldırın ve bu sırada yanlarında- bir repair birimi bu undurun. Ba- zı birimler binaların arkasında- saklanmış olabiliyor, hepsini te- mizleyin.

**LEVEL 5d -****Walls Of Jerry Co.****Direnış: Ağır**





**Teknoloji Seviyesi: 5**  
**Kaynaklar: Orta**  
**Arazi: Çöl**  
**İşgalci: Evolved**

Bu bölümde çok az zamanınız var. Hem ussunuzü yeterli derecede korumanız, hem de düşman usune erken bir saldırı gerçekleştirmeniz gerekiyor. İlk olarak yapabildiğiniz kadar hızlı bir biçimde binimlerinizi inşa edip, microunit factory'ni inşa edip, microunit factory'i hemen geliştirmeye başlayın. Bu arada bir de weapon control kurup bir iki tane cannon yerleştirmeyi de unutmazsanız rahat edersiniz. Bir kaç tane iyi rocket launcher yukarıdan gelecek tehlikeleri bertaraf edebilir. Koruma binimlerini birbirlerine yakın olarak kurmanız oldukça mantıklı olur. Mesele sırasıyla birbirine yakın bir lightning generator, bir distance seeder, bir tane daha distance seeder ve bir pod cannon kurarsanız nem çok güçlü bir savunmaya sahip olursunuz, nem de aranızdaki boşluklara üç tane systech yerleştirerek ihtiyacınız olduğu anda onları tamir edebilirsiniz.

Grim Reaper'lar ve Cauterizer'lar ile saldırı noktalarına birer birer gidip, gerek duyduğunuzda da piyade ve responsebot birimlerini kullanarak bu görevi bi-

raz zor da olsa bitirmiş olabilirsiniz.

**LEVEL 6b - Prototype 31**  
**Direniş: Ağır**  
**Teknoloji Seviyesi: 5**  
**Kaynaklar: Orta**  
**Arazi: Dağlık**  
**İşgalci: Survivors/Evolved**

Bu bölümde hayatta tutmanız gereken iki şey var. Birincisi Mac hanoid, ikincisi ise Gort. Bunlardan biri bile ölürse görev başarısız olur. Bunun yanında uğraşmanız gereken bir diğer nokta da geçmeniz gereken olan güç ve elektrik duvarları. Biraz sorunlu bir görev yani anlayacağınız.

Öncelikle radiator'lar haricindeki tüm binimlerinizi toplayın ve kampınızı kuzey tarafına yerleşmiş olan Survivors'lara saldırın. Oradaki uç cannon'dan kurtulmak için piyade binimlerinizi çoğunluğu gözden çıkarmanız gerekebilir, takmayın. Sonra da robot'larınızı kullanarak geri kalan doom dome'ları ve oupost, oil production, barracks, machine shop ve therma exchangers gibi düşmanın yeni bir kamp başlatmasına neden olabilecek tüm yapıları yerle bir edin. Bunları yıktığınız sırada bir technostudy ve weapon control yapın ve technostudy'yi en son haline kadar geliştirin. Sonra microunit fac-

tory'yi bir kere geliştirin ve durmaksızın seeders üretmeye başlayın. Bunu da hallettikten sonra power unit'i en son haline kadar geliştirin. On tane seeder topladığınız zaman dört radiator'ı da gönderip cannon'lara saldırın. Cannon'lara saldırı sırasında bir süre düşman birimi size saldırarak üzere gelecek ama robotları ve pod cannon'ınız onların cabını rahatlıkla görecektir. Arada saldırarak olan iki turtle'ı da doom dome yardımıyla yok edin. Bu sırada seeders'ları cannon'ların dikkatini robotların üzerinden çekmek için kullanılabilir. Burada zamanlamanız gerçekten önemli, eğer hızlı olmazsanız mutant olarak bir Touch of Death inşa edebilirler, bu sefer işiniz daha da zorlaşır. Robotlarınızı Evolved kampının oradaki çıkıntının ortasına yerleştirin ve burayı aynı zamanda seeder'lar içinde toplanma noktası olarak belirleyin.

Artık bundan sonrasında pek fazla zorlanmayacaksınız. İlk büyük robotunuzu arada bir tamire gönderin, bunun dışında sürekli olarak çıkıntı da durarak aşağıdaki oil trefliği ve tower'ları halletmekle uğraşınlar. Bina arası seeder'lar ile vurun ve yine iki büyük robotunuzla crab'leri ve hippo'ları yok edin.

Bu görevde en çok önem vermeniz gereken şey sık sık oyunun-

kaydetmeniz. Çünkü yanlışlıkla Mechanoid veya Gort olursa her şeyi baştan yapmayı istemezsiniz sanırım. Bunlardan biri öldüğü an oyun otomatik olarak yeniden başlıyor, hemen bir kaydınızı yükleyerek hatadan geri dönebilirsiniz.

**LEVEL 6c - Ground To-Air**  
**Direniş: Ağır**  
**Teknoloji Seviyesi: 5**  
**Kaynaklar: Orta**  
**Arazi: Çöl**  
**İşgalci: Survivors/Evolved**

Öncelikle bir Technostudy inşa edin, onu en son haline ulaştıncaya kadar geliştirin, bir Maintenance Depot kurmak için neye ihtiyacı duyuyorsa yapıp geliştirin. Bunun da en son haline kadar geliştirmeyi unutmayın. Bunun yanı sıra on tane Responsebots üretin. Touch of Death'lerden oluşan koridorlardan kurtulmak için bir fighter ve bir bomber kullanın. Bunları sürekli olarak tamir etmeniz gerekebilir, bunları çin gerektiren tüm yapılara ve birimlere sahip olduğunuza emin olun.

Responsebot'lardan oluşan sınırlar size doğru yaklaşmakta olan tüm düşmanlarla rahatlıkla başa çıkacaklardır.

Yok etmeniz gereken nihai kamp kuzeybatıda bulunuyor. AntiAircraft'larla başa çıkmak için ilk olarak radiator'ları kullanın, sonra da birkaç Grim Reaper yardımıyla yavaş yavaş etrafı temizleyin. Kampta birçok yerleşik ve hareketli AntiAircraft var, bu yüzden biraz başınız ağrıyabilir. Hepsini temizlenince görevi gerektirdiği uçak saldırılarını düzenleyebilirsiniz.

**LEVEL 7b -**  
**Mutants Off-Line**  
**Direniş: Çok Ağır**  
**Teknoloji Seviyesi: 5**  
**Kaynaklar: Orta**  
**Arazi: Çöl**  
**İşgalci: Survivors**

Açkçası bu bölüm hem görünüm olarak, hem de etrafına biraz dolaşınca rahatlıkla fark edileceği gibi Survivors ile oynarken Evolved'a karşı savaşılacak son göreve çok çok benziyor. Belki de 'ikis' de aynı görevdir. O yüzden o görevdeki taktiklerinizi kullanabilirsiniz. Sanıyorum.

**Eser Güven**

# SHOGUN•TOTAL WAR Bölüm 2

Japonya imparatoru olabilme mücadelesi

## Bölgelerinizin Güvenliğini Elden Bırakmayın

Shogun'da dikkat etmeniz gereken şeylerin başında gelişmenin sadece toprak ele geçirmekle sınırlı kalmadığı, iç genişlemeye de aynı derecede önem vermeniz gerektiğidir. Oyunda yapabileceğiniz en kötü hata güvenliğinizi pek dikkat etmemek olacaktır. Bölgelerinizin güveniğin çok çeşitli şekillerde sağlayabilirsiniz; içinde yeterli sayıda asker barındırabilir veya boğede bir Shinobi eğiterek casusluk aktivitelerini gerçekleştirebilirsiniz.

## Ordu - Kaynak Dengesini İyi Kurun

Shogun'da ordunuz ne kadar büyük olursa, kaynaklarınızdan o kadar fazla kullanacaktır. Eğer aradaki dengeyi kuramayıp sürekli ordunuzu kalabalıklaştırmaya çalışırsanız, birimin bakım için gerekli olacak olan masraflar yıllık gelirinizden daha fazla olabilir. Böyle bir durumda da yeni binalar veya askerler üretecek parayı tekrar elde etmek sizin için zor olacaktır.

## Para Kaynaklarınızı Arttırın

Unutmayın ki para kazanma-

nın tek yolu önünüze gelen her yer işgal etmeye çalışmaktır. Bölgenizi yapacağınız bir zaman size yıllık 200 Koku kazandırırken Maden yaptığınızda bu miktar 600 Koku'ya ulaşır. Tarım alanları genişletmiş bir bölge eski halinin neredeyse iki katı kadar gelir sağlayabilir.

## Klanınızın Avantajlarını Kullanın

Campaign oyunundaki klanlardan her birinin kendine has avantajları, bonusları vardır. Mesele Şinmazı klanı No-Dachi samurayını çok daha ucuz eğitip bakabilirken, Oda klanı için bu ucuzluk Ashigaru biriminde görülür.

Unutmayın, siz kendi avantajlarınızı kullanmazsanız bile diğer klanlar bunu yapacaklardır.

## Her yere Saldırmayı Düşünmeyin

Açılış hareketleriniz planlarken bu aşımamanız gereken durumlar ve saldırımanız gereken bölgeler bulunduğunu, sakın unutmayın. Aksi halde daha bayraklarda yanlış strateji izlediğiniz için çok zorlanabilirsiniz. Akılcı strateji düşmana ne zaman saldıracağını, ne zaman saldırımayacağını bilmektir.

## Neyi, Ne Zaman İnşa Edeceğinizi Bilin

İmparatorluğunuzu kurarken sürekli karar vermeniz gerekecek alanlardan birinde bölgelerdeki yapı sistemini kurmak olacaktır. Genellikle yeni binalar yapmak eskileri geliştirmek, yenilerini ve özeler birim elde etmek, steyeceksiniz. Campaign oyununda düzenli bir büyümenin sırtı hangisini, ne zaman yapacağınızı bilmekten geçer. Mesele oyunundaki en güçlü birimlerden olan Savaşçı Keşifler'e ulaşabilmeniz için oyun zamanıyla 18 mevsime ve 2500 Koku'ya ihtiyacınız vardır. Her bir boğede aynı anda yalnızca bir tane yapı projesi bulunacağından, o boğeye bu süre içinde başka bir yapı yapma imkanı olmaz. Bir boğeye bina yapmadan önce o bölgenin stratejik konumunu, yönettiğiniz klanın avantajlarını ve sahip olduğunuz parayı iyice değerlendirmeniz gerekir. Genel olarak özellikle stratejik bölgelerde sınırları yapmayı düşünebilirsiniz.

**Geniş Kale: Bu sayede Budist Tapınağı yapabileceksiniz.**

**Budist Tapınağı: Böylece Savaşçı Keşifler üretebilirsiniz.**

**Ninja Evi: Bu bina sayesinde Ninja suikastçileri yetiştirebilirsiniz.**

siniz.

**Sınır Gözetleme Kuleleri: Stratejik sınırlardaki düşman hareketlerini izleyebilirsiniz.**

## Kalelerinizin Tüm Gücünü Kullanın

Yalnızca 500 Koku'ya mal olan ve bir sene içinde yapılabilecek bir Kale, hem boğeyi korumak, hem de boğedeki nüfusun sadakatini arttırmak için mükemmel bir yoldur. Kale yaptığınız zaman o boğeye daha fazla bina yapabilirsiniz. Eğer kendinizi oyunun başında size verilen Mızrak ve Okçuluk Dojo'larıyla sınırlarsanız bunun anlamı aynı anda yalnızca tek bir birim yapabileceğiniz ve bu birimin ya bir Yarın Samurayı ya da bir Samuray Okçusu olabileceğidir. İmparatorluğunuza daha fazla Kale ekledikçe, daha fazla Dojo kurabilir ve ordularınız çok daha hızlı oluşturma birirsiniz.

## Sınırlarınıza Dikkat Edin

Komşu bir bölgeye ele geçirmeyi planlıyor olsanız dahi, sınır kabul ettiğiniz bölgelerin aklınızda saklamayın. Mesela Şinmazı klanını yönetiyorsanız Bungo ve Nakagato boğelerini güçlendirmelisiniz. Bunu yapmanın sebebi Kyushu adasının işgal eden İma-gawa klanını tamamen ortadan kaldırmak üzerine kurulu olan planınız rahatça gerçekleştirecektir. Yeni ele geçirdiğiniz ve güvenliğinden tam emin olmadığınız sınırlar bölgelerine daha fazla bina yapmayın. Eğer içinde yalnızca bir Kale olan bir bölgeye düşman baskını düzenlerse, Kale yardım birimlerini gelene kadar o boğeyi koruyabilir. Çinde bir Kale ve Mızrak Dojo'su bulunan bir bölgede ise ikinci binanın başarı bir işgal sorusunda yardımcı olacaktır.

## Vergi Toplayın

Koku düşmesine basarak insanların zenginlik ödemesi için stediğiniz vergi miktarını ayarlayabilirsiniz. Vergi ne kadar yüksek olursa, bölgedeki halkın sadakati de o kadar düşecektir. Bırak-







Yeni vergi oranlarını normal seviye de tutun ve imparatorluğunuz genişleyip daha fazla paraya erişebildi için zaman da oranları düşürün. Eğer acilen birim veya bina yapımı için paraya ihtiyacınız var ve vergiyi yükseltmeniz gerekiyorsa, bir seneden uzun süre vergiyi yüksek tutmamaya dikkat edin.

#### "Uydu" Sistemini Kullanın

Bolgelerinizi korumanın en etkili yollarından biri, geniş bir Ka-

e'nin etrafına kuracağınız küçük Kalelerden oluşan bir halkadır. 16. yüzyılda Hojo klanı merkezi bir kalenin etrafındaki küçük uydu kaleleriyle oldukça güçlü bir sistem yaratmıştı. Bu Uydu sisteminin gerçekten de birçok avantajı bulunur. Mesela Mori klanı Mimasaka'da bir Geniş Kale ve Harima, Inaba, Bizen, Bitchu ve Hoki'de de küçük Kale'ler kurmuş olsun. Bu küçük kalelerin her biri temel bir birim tarafından korunuyor olsun. Mesela tek bir Ashi-

garu birimiyle Kale'ye sağ fare tuşuyla tıklayarak bir saldırı durumunda bu Ashi garu'nun ne kadar dayanabileceğini görebilirsiniz. Cemberin ortasındaki geniş kalede 440 askerlik bir kuvvet bulunduran Mori, herhangi bir saldırıya uğrarsa uğrasın hemen yardım gönderebilir. Böylece aynı anda atı boğeyi, atlatıne büyük orduya gerek duymadan rahatlıkla koruyabilirsiniz. Buradaki bir diğer avantaj ise küçük kalelerinde yalnızca bir adet bi-

rim bulunacağından, komşu bölgedeki kan savunma gücünüzün teneşirde kendinizi korumak için büyük bir ordu yaratmaya gerek duymayacaktır.

#### İttifak Kurun

Yeni klan içerisinde Shogun klanı ittifak için en çok güvenebileceğiniz klandır. Oda ve Takeda klanları ise anlaşma imzaladığınız dakikadan itibaren siz arkasından bıçaklamak için vakit kollarlar. Başka bir klanla anlaşma imzaladığınızda bunu çok da ciddiye almayın. Genellikle ittifaklar çok çabuk ve kolay biçimde bozulurlar.

#### Özel Birimler Eğitin

Haritada başarılı olanın önemli yollarından biri de Shogun, Ninja, Elçi, Rahip ve Efsanevi Geysa gibi özel birimler üretmektir. Bunların içinde sizin için en önemli olanlar Shinobi, Ninja ve Elçilerdir. Efsanevi Geysa'yı üretmeniz için ise öncelikle bir Çay Evi kurmanız, daha sonrada Geysa Evi yapmanız gerekir.

#### Birimlerinizi Sürekli Geliştirin

Eğer fazladan harcayacak paranız varsa, bir Zırh Deposu ve Kılıç Yapıcı Binası kurun. Bu yapılar ürettiğiniz birimlerin çok daha iyi zırh ve silahlara sahip olmalarını sağlayarak saldırı ve savunma güçlerini artırırlar.

#### İtibarın Önemini Küçümsemeyin

Bir birimin itibarı ne kadar yüksek olursa, o kadar deneyimli ve savaşta o kadar iyi olurlar. Eğer itibarı yüksek olan bir general bir orduya komutanlık yapıyorsa, yönettiği adamlarına da itibarın bir kısmı geçecektir. Eğer generalerinizden biri üç ve daha fazla itibar seviyesini ulaşırsa, onu düşman Ninja'larına karşı korumak için yanında Shinobi veya Ninja birimleri bulundurun. Bir ordu yetenince geniş ve güçlü olduğunda, kendine eşlik eden Ninja ve Shinobi'lere de sahip olmalıdır.

#### Efsanevi Kılıç Ustası Olayını Etkinleştirmeye Çalışın

No-Dachi birimine erişmek için öncelikle Efsanevi Kılıç Ustası





olayını etkinleştirmeniz gerekir. Bir Budist Tapınağı yaptığınız gibi üretebileceğiniz Savaşçı Keşişlerin veya At Dojosu ile üretebileceğiniz Süvari birimlerin aksine, askerlerinizden bin kendini savaş alanında yeterince kanıtlayana kadar Kılıç Dojosu kuramazsınız. Yani birçok büyük savaş geçirmiş usta bir asker Kılıç Dojosu kurmaya karar verebilir. Bu olay bir samuray iki veya da-

ha fazla libar seviye olan usta çinde etkinleşir ve Rina Yapımı menüde kilitli. Dojosu (Dojo) bir birimleri eğitmek için bir yer. Ama bu olayı yapabilmek için Özgür Kılıç ile yapmanız gerekir.

#### Ateşli Silahlardan Faydalanın

Portekizli tüccarların gelmesiyle Japon savaşındaki dengeler bir anda değişmiştir. Portekizli uc-

kuş Shogun ile görüşmek mümkün mü? Aslında savaş alanında ateşli silah çok yararlı bir silah. Çünkü yavaş yavaş ateşli silahlar daha fazla birim tarafından kullanılmaya başlanıyor. Ama bu silahların yedimur ya da diğer kullandığınız silahı değiştirip yeniden doldurulmaları zaman alır. Bu fazla zamanı alacak. Ayrıca tüccar tüccarlar bir Asya pazarı olan

dövüşlerde, okçulardan daha zayıf kalıyor. Yine de bu dezavantajlarına rağmen ateşli silah kullanan birimler ucuz olduğundan, sayılarını artırarak düşmana ciddi zararlar vermeniz mümkün.

#### Mükemmel Ordu

Oyunda başarılı olmak için elbette zamanla kendi ordu yapılarınıza kurmaya ve çeşitli stratejiler üretmeye başlayacaksınız. Ama bir tür doğru orduyu kuramadığınız düşünelere mükemmel ordu tanımını vermek istedim. Strateji haritasındaki her bir ordu taşı 16 farklı birime sahip olabileceğinden çok kuvvetli bir güçte sahip olan ordumuz şu birimlerden oluşuyor. 4 Samuray Okçusu, 6 Savaşçı Keşiş, 1 Ashigaru, 2 Yari Samurayı, 2 Ağır Süvari, 1 Süvari Okçusu. Bu 16 asker birime ek olarak ordunuza üç Shinobi, iki Ninja ve bir Elçi ile desteklerseniz çok iyi olur. İçerisinde köprü bulunan bölgeler için ise Yari Samurayı birimi yene zırhlı Naginata birimlerini kullanmanız daha akıllıca olacaktır.





# PC HİLELERİ

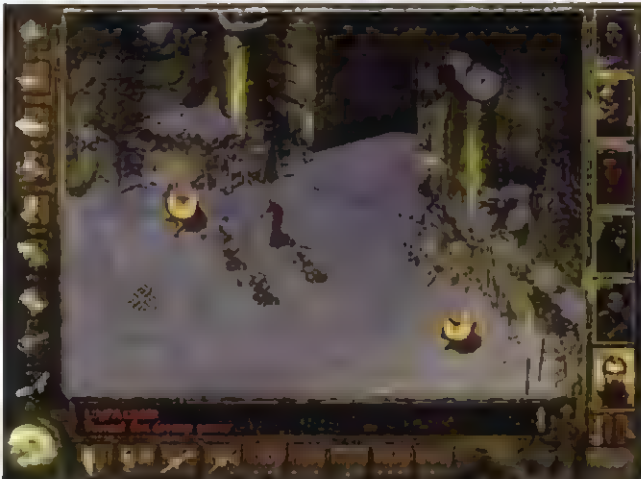
## ICEWIND DALE

Bu cheatler 1.05 ve üstü versyonlarda geçerlidir.  
CTRL ve TAB tuşlarına aynı anda basın ve çıkan konsol ekranına şu kodları yazın:

```
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();
Tüm haritayı açar.
CHEATERSDOPROSPER:Hans();
Grupunuzu işaretleyicinizin durduğu yere teleport eder.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([sayı]);
Seçtiğiniz karaktere sayı kısmına yazdığınız kadar experience verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([sayı]);
Grupunuzun ortak parasına sayı kısmına yazdığınız kadar altın ekler.
CHEATERDOPROSPER:Midas();
Grupunuzun ortak parasına 500 altın ekler.
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();
5 healing potion , 5 antidot ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir.
```

Bir text editor kullanarak "icewind.ni" dosyasında [Game Options] yazan yerin altına "Cheats: 1" şeklinde bir satır ekleyin. Oyunu başlatıp CTRL + TAB tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve,

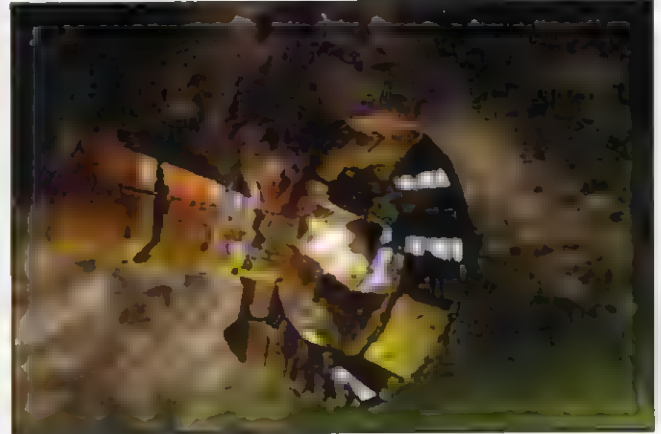
```
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();
yazın. Cheat modu açılacak ve oyun sırasında aşağıdaki tuşlara basarak karşılarında yazanları yapabileceksiniz.
CTRL + J - Seçili karakteri işaretleyicinizin olduğu yöne ilerletir.
CTRL + R - Seçili karakteri iyileştirir veya yaşama döndürür.
CTRL + Y - Seçili yaratığı veya NPC'yi EXP'siz öldürür.
CTRL + 4 - Tuzakları gösterir.
```



## Bang! Gunship Elite

NEW GAME menüsünde, aşağıdakiler oyuncu ismi yerine yazarsanız 2. eveldan - 9. levela kadar geçebilirsiniz:

mayday	warfare	baracuda
victory	oxygen	giveaway
challenger	skyhigh	waterfall
azimuth	sunshine	seventeen
revealed	blowup	neartheend
stoneage	neuftris	yzk



Oyunda aşağıdaki kodları karşındakileri yapmak için yazın:

KOD	SONUÇ
dogmode	God Mode'u açmak için
stoneskin	Sınırsız Shield Control
pianist	Düşman ateş kontrolü
boooost	Sınırsız Boost Control
reflux	Sınırsız Flux Beam cephanesi
greens	Sınırsız Phase Shift Cannon cephanesi
firecrackers	Sınırsız Hellfire cephanesi
nails	Sınırsız Titans Hammer cephanesi
volcano	Sınırsız Magma Cannon cephanesi
lightning	Sınırsız Electronic Laser cephanesi
staystill	Sınırsız Stasis Cannon cephanesi
listener	Sınırsız Sonic Cannon cephanesi
bloody	Sınırsız Plasma Cannon cephanesi
stormfire	Sınırsız cephane (bütün silahlar için)

## Space Empires 4

Aşağıda yazan ekranlarda CTRL tuşuna basılı tutarak kodları yazın:

KOD	SONUÇ
money	Bütün kaynaklara 100000 ekler. (Empire Status Ekranında)
movement	Geminizin hareketini full yapar. (Ship Report Ekranında)
repair	Geminizi tamamen tamir eder. (Ship Report Ekranında)

## Mars Maniacs

Oyuncu isminizi karşılarda yazın ar yapabilmek için aşağıdakiyle değıştirin.

KOD	SONUÇ
lazy	Oyun yavaşlar
Blast	Bir sürü Turbo almak için



## Martian Gothic: Unification

Cantan'daki HINTS FOR VIDEOGAMES kitabı üzerindeyken aşağıdaki kodları girin



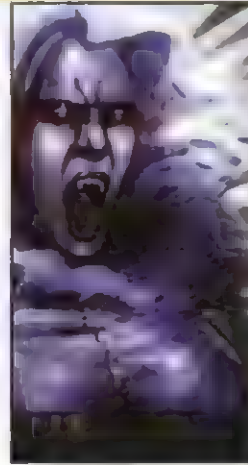
KOD	SONUÇ
YOULOOKINATME	Sonsuz Sağlık
IFEELUNUSUAL	Sonsuz Cephane
QUICKSUCKITOUT	Zehire dayanıklılık
PATRICKMARLEY	Damnley Microcorder'i dinleme
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT	Yapımcıları görmek için



## Warlords 3

F8'e basın kodu yazın ve Enter'a basın

KOD	SONUÇ
just for grant	Bütün ünitelerin Tank'ı olur
hiho hiho	Bütün şehirlerin üretim süresi 1 artar
purple heart	Bütün üniteler madalya alır.
king of the castle	Bütün şehirlerin Citadel'i olur.
dragon rush	Bütün ünitelerin Dragon'u olur
run spot run	Bütün üniteler için 99 hareket puanı
there can be only one	Seçili Hero için 100 Experience
but now i can see	Harita açılır
not easy being green	Su yeşil olur.
If I were a rich man	10000 para
show me the mana	20 Mana
bum baby bum	Bütün siteleri yakın.
i am lazy	Bütün şehirleri ele geçirin.
name that tune	Yeni arkaplan müziği
lord of the mana	Manası olmaya şehirlerin manası her tur 1 artar



## KISS Psycho Circus

Oyunu oynarken, konsola \* [t]ide karakterini yazınız

KOD	SONUÇ
Invuln	Tanıı modu
GimmieGimmieGimmie	Tüm Silahlar
NoTarget	Hedefleme açık/kapalı
Spectator	Uçma modu
ChaseCam	Dış kamera açısı
CyclePlayerClass	4 oyuncu arasında geçiş
NextArmor	Zırh ve sağlığı arttırmak
PrevArmor	Zırhı azaltmak
NextMonster	Diğer canavara geçmek
PrevMonster	Önceki canavara geçmek
RestartLevel	Mevcut Level'a tekrar başlamak





# Playstation Hileleri

## Digimon World

### Karakter Seçmek

Yeni bir oyuna başlayın ve siyah ekran çıktığında, üçgen+kare+daire tuşlarına basılı tutun. Şimdi pek çok malzeme göreceksiniz. İstedikiniz birini seçip digimon'ununuzu doyurun. Digimon'nunuzu her besideğinizde karakterinizin değiştiğini göreceksiniz.

### Bütün Digimonları almak

Bütün digimonları almak için menu ekranındayken:

Üçgen+start+daire+select tuşlarına aynı anda basmalısınız. Eğer doğru olarak yapmışsanız, Tai'nin "I'm Finally a digimon Master!" diye bağırdığını duyacaksınız.

### Gabumon'u almak

Yeni bir oyuna başlarken Digimon size soru sorduğunda digivice'a sahip olmadığınızı ve hiç dostunuz olmadığını söyleyin (Don't have digivice and any friends). Artık Agumon yerine Gabumon'u alacaksınız.

## Mortal Kombat: Special Forces



### Cheat mod:

Oyunu önce medium veya daha yüksek zorluk seviyesinden bitirmeniz ve save etmeniz lazım. Ardından game settings&Enable the cheats seçeneğini seçip yeni bir oyun yükleyin. 999 mermiye, tüm silahlara ve tüm combolara sahip olacaksınız.

## Covert Ops: Nuclear Dawn

### Sonsuz cephaneye:

Pause menüsünde L1, L2, R1, R2, KARE, X, X'ye basın. Eğer cheat'i doğru yaparsanız bir çığlık duyacaksınız.

## Mega Man X4



### Dark Zero ile oynamak için:

Oyuncu seçim ekranında oku Zero üzerine koyun daha sonra R1'e basılı tutarak SAG, SAG, SAG, SAG, SAG, SAG ve R1'i bırakın. Sonra DAIRE'ye basılı tutup X'e basın. Oyuna başladığınızda Zero siyah armor giymiş olacak.

### Dark Mega Man ile oynamak için:

Oyuncu seçim ekranında oku Mega Man'in üzerine gelin sonra DAIRE, DAIRE, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL'a basın. Simultane şekilde L1 ve R2'ye basıp basılı tutun ve sonra X'e basın. Armorunuz siyah olacak.

### Bütün silahlar ve özellikler:

Giris ekranında su tuşlara basın. YUKARI, ASAGI, SOL, SOL, DAIRE, KARE, ÜÇGEN, X, X, X, SOL, YUKARI.

### Megaman Ultimate armor:

Oyuncu seçimi ekranında Megaman'ın üzerine gelin. Sonra DAIRE, DAIRE, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL'a basın ve L1 + R2'ye aynı anda basılı tutup Start'a basın. Not: L1 + R2 tuşlarına oyun başlayana kadar basın.

### Bütün animasyonlar:

Oyun başladı anda 10 dakika kadar hiçbir tuşa dokunmadan bekleyin. Bir süre sonra önce Megaman'ın sonra da Zero'nun animasyonları oynayacak.

### Havada asılı kalabilmek:

Draagoon dan Fire silahını alın. Zıplayıp havada asılı kalabilmek için devamlı KARE ve basın.

## Street Skier 2

### Bütün Board'ları almak için:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde DAIRE DAIRE KARE, DAIRE, KARE, KARE, DAIRE, R1

### Bütün parkurları oynayabilmek için:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, SOL SAG, SOL, SAG, DAIRE, DAIRE, R1, KARE

### Bütün karakterler:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, SOL SOL, DAIRE DAIRE, L2, KARE, SAG, R2

### FMV gösterme:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1 R1

### Trick Level'ı almak:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, L1, KARE, SOL, SOL, R2, SOL, R1, SOL

### Farklı kostümler:

Skate seçim ekranında L1, L2, R1 veya R2'ye basın ve basılı tutun

## Fifa 2000

Sınırsız para sahibi olmak istiyorsanız, player edit bölümüne geçip, X X Kare, Kare, Uçgen tuşlarına basmalısınız

## The Fifth Element

Bu oyunda cheat kodlarını çalıştırmada zorluk çektiğinizi duyuyoruz "Main menu"ye girin ve L1, L2, R2, R1 ve Select tuşlarına basın. Bütün Cheatlar mümkün olacaktır



## Colin McRae Rally 2

### Bütün Yollar

Create New Driver Profile Menüde HELLOCLEVELAND yazmalısınız

### Bütün Arabalar

Create New Driver Profile Menüde ONECAREFULOWNER yazmalısınız

### Arcade Mode Cheat da, daha saldırgan rakipler

Cheat Options Menü'de NEUTRALNIGHTMARE yazmalısınız

### Time Trial & Single Stage Rally

#### Mode Cheat'da Monster Trucklar yaratmak

Cheat Options Menü'de EASYROLLER yazmalısınız

### In Time Trial & Single Stage Rally

#### Mode Cheat'da yer çekimsiz ortam

Cheat Options Menü'de MOONLANDER yazmalısınız

### Turbo Mode In Time Trial &

#### Single Stage Rally Mode Cheat

On the Cheat Options Menu enter ROCKETFUEL

### Time Trial & Single Stage Rally

#### Mode Cheat'da Turbo modu

Cheat Options Menü'de ROCKETFUEL yazmalısınız



## NHL Rock The Rink

### Cheat codes:

POWER\_SLAM – Tüm boardlar

BAILEY – NHL takımları

IAMWEAK – Deima bonus hareketi verir

NO\_CHANCE – Ses testi

### King of the Rink de iki kişi oynamak:

Ana ekranda select, triangle R2, L1, Sağ Sol, Down ve X tuşlarına basın

### Takımları parçalamak:

King Of The Rink modunda kral olursanız bu şansınız olacak.

### NHL Elite takım:

NHL'deki en iyi 6 oyuncuyu takıma alabilmek için 500 golük bir skora ulaşmanız lazım.

### İki kat hız:

King Of The Rink modunu 4 kez arka arkaya kazanın.



# S.W.A.T. for Unreal Tournament

Counter Strike Mod'una çokça benzemesi

**S**on zamanlarda oyunlara Mod geliştirme sağını yitirince yayındır. Eskiden bir oyunun modifikasyonlarına çok fazla rastaya nazken şimdilerde

danıl olmak üzere her yerde has tatkil derecesine gelir. Half-life Counter Strike Mod'una çokça benzemesi yılın en iyi ödülerini topladı

bu yüzden de önemli ölçüde eksikliği var. Fakat daha ilk beta sürümünde bu kadar başarı olması CS'yi devreblecek bir Mod olması için hiçbir sebep olmadığını

gözde tutmuyor. Fakat SWAT ekibinden müddet bir haber var. Şimdiki sadece günümüzde geçen mekanlardan oluşan haritaların, ileride çıkacak olan 2. Dünya Savaş senaryolarıyla gelecek olan haritalarla daha zengin ve eğlenceli hale gelecektir. Bu konuda daha fazla açıklama yok ama CS bu kadar oynanırken yine bunun gibi konulardansa 2. Dünya Savaş fikri hiç de fena olmazdı.

Ekip, UT motorunun SWAT Mod'una uygun olduğuna inanıyor. Bunu da birçok farklı sebep üstüne oturtuyorlar. Öncelikle bu motor yüksek çözünürlüklerde kaliteli grafikleri destekliyor. Bu geniş alanları olan haritalar yapmak için uygun. Boyutları senaryoların çatışması seyredilir hale geliyor. Ayrıca ekibi bir diğer proje bu Mod'a eklediği senaryolarda move'leri kullanmak. Bu da fazla açıklanmayan konular arasında çünkü yeni versiyonlar için sürpriz olarak saklanıyor. Zaten sanırım bu Mod muhtemelen bir yana bir oyun gibi single player'da da kendini göstermek için uğraşacak. UT'nin en büyük botları bu

Mod'da da kullanılıyor. Fakat burada birindiki kadar başarılı değiller. CS oynayanlar bunu da hiç kolay farkedebilirler. Botların yapay zeka yüzünden pek eğlenceli olamıyor. Yani botlar kusursuz, öğrenme ve uygulama kusursuz, saklanma ve çatışma kusursuz. Fakat takım oyunu ne yazık ki başarılı değil. Hele aynı takımda oynadığınız botlara koordinasyon neredeyse imkansız. Sanırım geliştirilmek üzere ilk etapta yapılacak nokta bu olsa gerek.

Motorun getirdiği avantajlarla ilgili bir diğer konusese network sistemi. UT'nin network kodları bilindik gibi hızlı bir oyun konusunda oldukça başarılı. Bu sistemden yararlanabilmek, multi player tarafı güçlü bir oyun için bir avantaj. UT'nin bütün yönlerinden yararlanabilmek ne kadar iyi olsa da şimdilik sahip olduğu buğlara SWAT'ın getirdiği



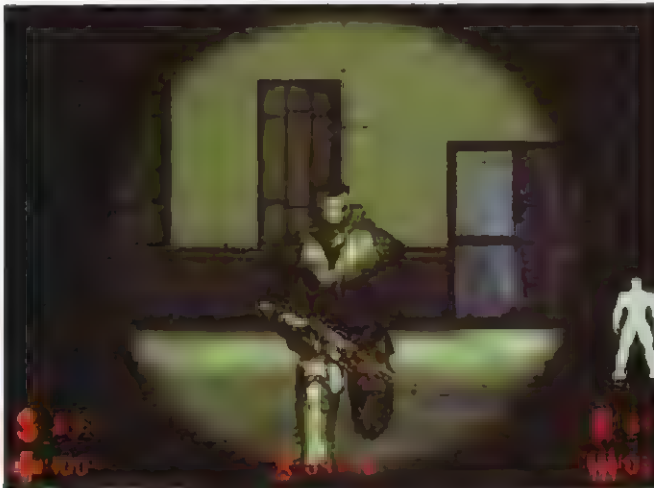
neredeyse bu modifikasyonlar oyunlardan fazla tutuluyor. Geçtiğimiz günlerde bu salgın bir yeni hastalık daha katıldı. Unreal Tournament için hazırlanan onlarca Mod'a bir tane daha ekendi. Mod'un ismi S.W.A.T. for Unreal Tournament. Bu Mod'un özelikle son zamanlarda dergimiz

yan bir oyunun motorunda keder fare kova amacası oynamanın zevki ne artık varabilirsiniz. Counter-Strike'nin çok tutulmasından ötürü, üstünden çok fazla vakit geçirmeden aynı konulu bir Mod'da UT'ye yapıldı. CS gibi bir grup arkadaş tarafından yapıldı. SWAT'ın şimdilik daha çok yeni ve

gösteriyor.

Gelelim SWAT'da neeri bulup neeri bulamayacağımızı. Mod'un tamamen UT motoru üzerine yapılmış olması grafiksel olarak eksiklik olmadığını gösteriyor. Ne yazık ki Haritalardaki ve karakterlerin üzerinde kullanılan dokular UT'deki gibi çok temiz ve kusursuz fakat yeni bir Mod yeni hareket animasyonlarının da beraberinde getiriyor. Ve de bu animasyonların iyi olduğunu söylemek biraz güç. Üzerinde görünen en kötü şey silah ve silah tutan el. Silahın ateşleme ve durma efektleri de de eksikler olduğu belli oluyor. Fakat bu tip eksikler hep sinirlerde düzeceğinden kışkırtıcı değil.

Bir multi player oynadıkça inceleyerek en önemli şeylerden biri haritalar. SWAT'ta haritalar grafiksel açıdan oldukça güzel görünüyorlar fakat çizim açısından ne yazık ki Counter Strike kadar



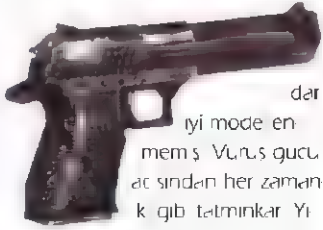
meve ihtiyacı var

Oyunun sistemine geince CS ile benzerliğin en çok burada olduğunu söyleyebiliriz. Silah ve diğer eşyaları kullanabilmek için orijinal silahlar burada da söz konusu. Şimdilik 10 tane silah var. Terde sayının artacağı şüphesiz. Fakat kötü olan bir nokta bir süre oynadıktan sonra kendini gösteriyor. Silahların gücünü arasında fazla fark yok. Bu silahların damage sisteminin de kısa sürede düzeleceğini umut ediyorum. Silahlardan kısaca bahsetmek gerekirse

**Glock:** Oyundaki standart silahınız. Klasik sarı jorlu tabanca. Biraz yavaş ve çok fazla hasar veremiyor. Paranızı azalırken kullanabilirsiniz. Fakat en azından yanında bir armor kullanın. Silah: 500\$ Kurşun: 15\$

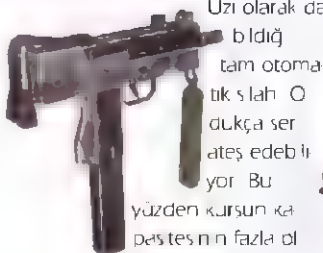


**Desert Eagle:** Geimş geçimş an karizmatik tabanca. Tanımayanınız var mı? Fakat CS'deki ka-



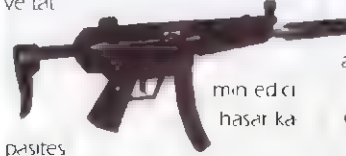
dar iyi mode en mems. Vuruş gücü açısından her zaman k gibi tatminkar. Yine de çok fazla güvenmek hata olur. Kurşun kapasitesi az. Yarı otomatik çalışıyor. Az kurşun da çabuk harcıyor. Fakat oyundaki diğer silahlardan birkaç tanesi hariç, daha sağlam silah. 800\$ Kurşun: 25\$

**Ingram MAC10:** Hepimizin



Uzi olarak da bildiğimiz tam otomatik silah. Odukları ser ateş edebiliyor. Bu yüzden kurşun kapasitesinin fazla olması karşın yine de kontrol edemeyebiliyorsunuz. Fazla hasar veremiyor fakat ucuz ve seri olduğu için tercih edilebilir. Silah: 1200\$ Kurşun: 30\$

**MP5:** CS'nin efsane silahı. Tam otomatik oldukça seri bir Alman yapımı silah. Ucuz olması ve tat-



min edici hasar kapasitesi sebebiyle kesinlikle bir numara olmaya aday. CS kadar farkı belli olmasa da MP5 her yerde kendini belli ediyor. Silah: 500\$ Kurşun: 50\$



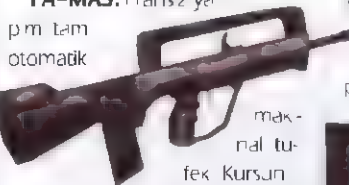
**Mossberg:** İsveç yapımı pompa tüfek. Verdiği hasarın kayda değer olmadığı söylemekte yara var. Zaten oldukça yavaş. Parayı başka bir şeye harcamak daha mantıklı. Silah: 1800\$ Kurşun: 50\$

**Colt M4 Carbine:** Yarı otomatik makinalı tüfek. Amerikan yapımı silahın kurşun kapasitesi yüksek ve fazla.



seri o madığı için çok fazla kurşun sıkıntı çekmiyorsunuz. Vuruş gücü de fena değil. Tercih edilecek bir silah. Silah: 3000\$ Kurşun: 50\$

**FA-MAS:** Fransız yapımı tam otomatik



makinalı tüfek. Kurşun kapasitesi fazla değil ama sağa sola çok fazla gereksiz ateş etmezseniz idare edebilirsiniz. Vuruş gücü M4'ten daha düşük fakat seri ve geresizliği az. Silah: 3500\$ Kurşun: 50\$

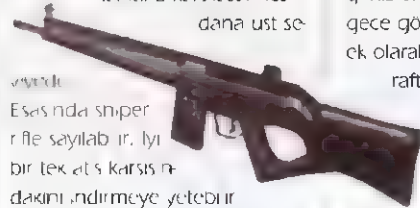
**AK-47:** Rus yapımı meşhur Kalashnikov. Tam otomatik



silah seri ateş ediyor fakat geri tepmesi fazla. Vuruş gücü açısından tatmin edici. Kurşunu yeterli ve ucuz bir

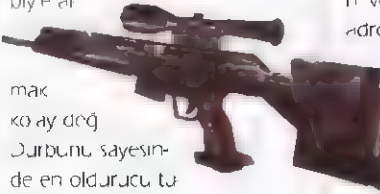
silah. Tercih edilebilir. Silah: 2800\$ Kurşun: 50\$

**SR9:** Alman yapımı tüfek. Sniper modu yok fakat yavaş ateş ediyor. Vuruş gücü diğer silahlarla karşılaştırınca daha üst se-



viyordü. Esasında sniper rifle sayılabilir. İyi bir tek atış karşındakini indirmeye yetebilir. Kurşun sıkıntısı hiç çekmezsiniz fakat para ile sorununuz olabilir. Silah: 1000\$ Kurşun: 50\$

**PSG-1:** Yine Alman yapımı bir sniper tüfeği. Yüksek ücreti sebebiyle el-



mak kolay değil. Dürbünü sayesinde en öldürücü tüfeklerden biri oluyor. Geniş arazi bu anlamda avantaj sağlıyor. Silah: 4500\$ Kurşun: 50\$

SWAT Modunda CS oynamaya alışmış arkadaşlara en garip gelecek özellik karakterinizin toplam 3 silah taşıma hakkının olması. Yani bir tabanca, bir otomatik tüfek kategorisinden silah ve bir sniper rifle tarzında ağır silah alma hakkınız var. Bu da Sniperleri birer yakalandıklarında çaresiz bırakmamak için yapılmış. Para sorunu olmayanlar

çin haritanın herhangi bir yerinde istediği silahı kullanabilmek kesinlikle büyük rahatlık.

Moddaki diğer kullanılabilecek eşyalar yine CS'den tanıdığımız el bombası, flash bomb, gece görüş dürbünü ve bunlara ek olarak normal dürbün ve etrafta bulabileceğiniz hemen veya tüm sonunda para kazandıran kökain gibi ayırtıcı maddeler. Armor sisteminin ise parça parça armor mantığından oluşuyor. Kafanız, üstünüz ve bacaklarınıza ayrı ayrı armor giyebilirsiniz.

Biraz büyük olan Mod dosyasının [www.planetunreal.com/swat](http://www.planetunreal.com/swat) adresinden indirebilirsiniz. 45

MB civarındaki dosyaları büyük bir sabırla indirdikten sonra normal bir mod dosyası gibi kurabilirsiniz.

Sonuç olarak şimdilik çok fazla eksik olduğu açık olan SWAT Modunun terde bekledi Counter Strike'dan daha iyi olmayacağı için hiçbir sebep yok. Ekip CS'den daha sağlam bir motor kullanmanın getirdiği avantajı kullanırsanız ve vaadettiği senaryoları hayata ayılabılırsanız adan uzun süre söz ettirir. Hatalar olmasın rağmen UT'si olanların hele CS oynamalarını denemesini tavsiye ederim.

**Onur Bayram**





# Patron Kim? Siz mi Onlar mı?

## Ayın Ürünleri



sf 120

Adix  
Voodoo5 5500



sf 122

LEADTEK  
GeForce2 MX



sf 123

GEFORCE2  
GTS  
Akron Kartları



sf 125

YAMAHA  
Midi



sf 125

LANTEC  
LCD-2102



sf 126

GENIUS  
Venus Barcelona  
Sistem

Haberler

sf 118

Donanım Pazarı

sf 127

Ace's Zone

sf 128

Mektup

sf 130

**G**eçen ay piyasada oyun bilgı sayarları o maması konusundakı yakınmalarım sizden oldukça gıdı gırdı. Şimdiye kadar pek çok konuda alamadığım kadar görüş ve öneri aldım sizlerden. Şimdiden firmalarla bu konuda temasa geçmeye basadım. Ama bu konudaki düşüncelerinizi halen bekliyorum. Sizlerden ne kadar destek gelirse bu iş o kadar kolaylaşır.

Ama geçen ayki yazıya doğan ilgi bana bunun bir adımdı ötesi düşündürdü. Türkiye'de ev kullanıcılarına yönelik bilgisayar sektörünü tamamen firmalar yönetiyor. Yani distribütörler ve satıcılar. Peki kullanıcıların niye hiç söz hakkı yok? Benim bildiğim parayı veren patrondur. Ama biz işleri nasıl yürütmeye gerektiği konusunda hiçbir zaman söz sahibi değiliz. Neyi nasıl almak istediğimizin kimse için bir önemi yok. Hatta pek çok zaman kendi paramızla rezil olmaya katılanıyoruz.

Çünkü Türkiye'de kullanıcıların bir gücü yok. Milyonlarcayız ama tek başımızayız. Bir şey satın alırken ne ere dikkat etmemiz gerektiğini bilmediğimiz gibi hakkımızı da aramıyoruz. Üstelik ben dahil hiç birimiz gerçekten kime güvenebileceğimizi bilemiyoruz. Pek çoğumuza şaibeli yollarla ülkeye getirmiş distribütör garantisinden yoksun ürünler satılıyor. Yani bir anlamda kaçak mal. Bir gün bozulup bizi yanı yolda bırakıyorlar ve satıcılara asla sonuç alamayacağımız "garanti kapsamı" polemiklerine giriyoruz. N'çin hep biz kaybederiz?

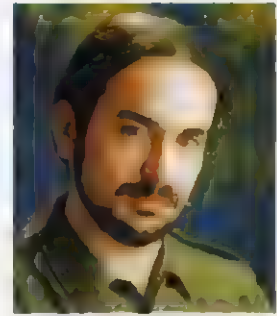
Had geçen güdümün birleştirilim. Türkiye'de bir ke imza atıp "Bilgisayar Kullanıcıları" için bir dayanışma portalı kuralım. Bir web sitesinde bir araya gelip sorunlarımızı ve çözüm yollarını paylaşalım. Hem de en direkt ve kesin sonuca götüreceğimiz yoldan. Yani tüketici güç birliği kuralım.

Mesela satıcıların karnelerini tutalım. Web sitesinden sizi memnun eden satıcılar için artı, sizi deli edenler için eksi not verin. Böylece yeni bir şey satın almayı planlayanlar önce bu web sitesine gelip firmanın hizmet kalitesini kontrol etsinler. Elbette firmalar da orada daha iyi bir nota sahip olabilmek için tüm kullanıcılarına güler yüz göstermek zorunda kalacaklar. Çünkü her kullanıcının eşit ve oldukça etkili bir söz gücü olacak.

Başka yapabileceğimiz bir şey de firmaların teknik servislerinin ne kadar iyi çalışıp çalışmadığını kontrol etmek. Teknik servise bir ürün verdiniz. Geni aldığınızda web sitesine gelip kaç gün sonra geri aldığınızı not edeceksiniz. Böylece her firmanın teknik servisinin kullanıcı sorunlarına ortalama kaç günde cevap verdiğini bilecek ve satıcımızı buna göre seçeceğiz. Elbette firmalar onların ürünlerini almanız için nihayet teknik servisin önemini anlayacaklar.

Bunlarla yetinmeyeceğiz elbette. Forum grupları kurup düşünce enimizi direkt olarak paylaşacağız. Bir şey satın alırken nelere dikkat etmemiz gerektiği, sahip olduğumuz haklar gibi konularda bir gıdendinci yazılar olacak. Yani Türkiye'de ilk defa bir kullanıcı grubu kendi haklarını koruyacak. Üstelik bunun faydasını sadece bizler değil Türkiye'nin tüm bilgisayar kullanıcıları görececek. En güzel, internet'i kullandığımızdan bu iş sadece İstanbul ile sınırlı kalmayacak. Anadolunun dört bir yanında bilgisayar kullanıcıları insan muamelesi görececek. Belki de bu sayede Türkiye bilgisayar sektörü nihayet rayna girecek ve olması gerektiği gibi çalışacak.

Ben kendi adıma bu portalitenin hazırlanması duyurulması ve oturması için gereken her şeyi yapmayı vaad ediyorum. Üstelik şimdiden bu konuda hazır bir projemiz var ve kimin ne yapacağı bile belli. Ama biz sadece sizin gücünüzü birleştirmemiz için bir araç olabiliriz. Bu sizin için, sizin hakkınızı korumanız için düşünülmüş bir site. Sizin içinde olmadıktan sonra hiçbir anlamı yok. Hiçbir değeri yok! Ne dersiniz? Var mısın? Maillerinizi bekliyorum.



Tuğбек Ölek

**LEVEL**  
Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yaratıcılığını ön planda tutacağız.

**LEVEL**  
Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülün mayna hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllüştür rakmayacağız.

**LEVEL**  
Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu kadar da üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

## 118





# Devlerin Savaşı

**Uzun süredir beklediğimiz Voodoo5 nihayet test merkezimize ulaştı ve onu GeForce2'lerle karşılaştırma şansı bulduk. Üstelik sadece GTS ile değil NVIDIA'nın çiçeği burnunda MX'i ile de yarışmak zorunda.**

**B**ir ay aradan sonra ekran kartları yine Donanım'ın ana konusu. Ama bu ay her şey çok daha farklı ve heyecanlı. Çünkü aradan geçen bir senenin ardından testimizde nihayet farklı bir grafik çipine sahip bir ekran kartı daha var. Hem de yaklaşık bir sene daha merakla beklediğimiz Voodoo5 5500 bu kart. Üstelik bir kez daha NVIDIA ile 3dfx'in kapışması na tanık olacaksınız.

Ama bu mücadelenin sadece Voodoo5 ile GeForce2 arasında geçeceğini düşünmeyin. Çünkü bu ayki testimizin içinde GeForce2 MX'i de bulabileceksiniz. Su-

ana dek piyasaya sadece Winfast'ın MX versiyonu çıktığı için incelediğim tek GeForce2 MX kart bu oldu. Ancak piyasada mevcut bulunan 5 GeForce2 GTS kartın tümünü test etme şansımız oldu. İşin ilginç yanı testin sonlarına doğru yeni kartlar elimize ulaşmaya başladı. Ne yazık ki onları test edecek vakit kal-



mamıştı. Ayrıca bu ay içinde piyasaya çıkabileceklerin tahmin etmiyorum. Ama gelecek ay Donanım'da piyasaya çıkan yeni kartlarla testimize devam edeceğimiz gibi gözüküyor. Gelecek ay özellikle "Hangi GeForce2 MX?" sorusunun cevabını arayacağım. Winfast MX ile ilgili yorumlarımı okuduktan sonra gelecek ayki testin ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz.

Şimdi kartlarımızı tek tek inceleyeceğiz. Haziran sayısında GeForce2 GTS'ye tam 5 sayfa yer verdiğimizden GeForce2'yi testteki kartlar bazında incelemeyi

tercih edeceğim. Eğer Haziran sayısındaki bu yazıyı henüz okumadıysanız şimdi tam sırası. Neyse bu kadar açıklama yeter. Hepinizin Voodoo 5500'ü ne kadar merak ettiğinizi biliyorum. İşte karşınızda.



## Voodoo5 5500

**B**ana geçen sene Voodoo5 5500 incelemesini ne zaman yapacağımı sorarsanız her halde en geç Şubat cevabını alırdınız. Çünkü 3dfx dahil herkes kartın en geç 2000 yılının başlarında çıkacağını umuyordu. Ama 3dfx kartın üretim sırasında sık sık problemlerle karşılaştı ve kart sürekli olarak ertelenip durdu. En son iki ay önce kart piyasaya sürülür sürülmez geri toplandı ve bir uyumsuzluk sorunu olduğu

açıklandı. Bu yüzden GeForce256 ile rekabet edeceği düşünülerek hazırlanan Voodoo5 5500 piyasaya çok daha hızlı olan GeForce2 GTS'nin iki ay aralıktan ve çok daha ucuz olan GeForce2 MX ile neredeyse aynı gün piyasaya çıkıyor. Evet gerçeği baştan söylemekte yarar var. Voodoo5 5500 tartışmasız olarak GeForce2 GTS'den daha yavaş. Zaten herkes bunun böyle olacağını farkındaydı. Ama bu kez 3dfx hız değil, görsel özellikler ve gelişmiş teknoloji ile karşımızda. O yüzden tek başına hızın bir anlamı olmadığını aklınızda tutun ve yazının sonuna kadar kimin daha

yi olduğunu açıklamayacağımı unutmayın. Şimdi her şeyden önce kartın yapısına biraz bakalım.

### VSA-100

Voodoo Scalable Architecture, yani Voodoo Ölçeklendirilebilir Mimari, Voodoo5 5500'in kalbinde yatan anahtar sözcük. Çünkü bu üç kelimenin ilk harfleri Voodoo5 5500'in çekirdeğini oluşturan VSA-100 grafik çip ne-



adını veriyor.

VSA'nın anlamı bu çipin birkaç tanesini bir araya getirerek kullanabileceğiniz. Bu sistem iki Voodoo2'yi bir kablo yardımıyla aynı anda takarak oluşturduğumuz SLI sistemi ne oldukça benziyor. Ancak çok daha gelişmiş ve esnek hale gelmiştir.

Artık Voodoo2'lerde olduğu gibi iki ayrı kart kullanılmıyor. Bir kartın üzerine iki farklı çip yerleştiriliyor. Elbette bu bir PCI yuvasını boşalttığı gibi kartın fiyatını da artırıyor. Ancak eskisi gibi "Once

bir Voodoo2 alayım sonra bir tane daha eklerim" diyemeyeceksiniz. İkinci büyük fark ise artık sadece iki çipset ile sınırlı olmamamız. VSA teknolojisi sayesinde tam 32 adet VSA-100'u bir araya getirebiliyoruz. Üzerinde 32 ayrı grafik çipi olan ve 2GB'in üzerinde RAM'e sahip bir ekran kartı düşünebiliyor musunuz? İnanılmaz bir şey olurdu. Aslına bakarsanız olacak. Ancak bu kart sadece profesyonel amaçlı üretil-

cek ve muhtemelen Windows 98'de çalışmayacak. Yani gerekirse evi baki satıp alınıp diğerlerinin bir de pek kullanma şansı olmayacak.

VSA'nın diğer bir özelliği ise T-Buffer isimdeki bir teknoloji ve bunun getirdiği yenilikler. Bunlara yeni gelince daha uzun değineceğiz. Çünkü Voodoo5 5500'in asıl teknolojik özelliklerini T-Buffer sağlıyor. Şimdi diğer yeteneklerine kısaca göz atalım.

### Voodoo3'den farkı ne?

Hatırlarsanız geçen sene çıktığında Voodoo3 yeni teknolojik özelliklerden yoksun olduğu için bütün editörler tarafından topa tutulmuştu. 3dfx bu olaydan dersini almış gözüküyor. Çünkü Voodoo5 5500 T-Buffer'a ek olarak, bir yarı Voodoo3'un es geçtiği tüm teknolojik özelliklere sahip. Bunların en önemlileri 16-bit'in yanı sıra 32 bit renk derinliğinde render yapabilme ve Voodoo3'de 256x256 pixel olan maksimum doku kullanımının 2048x2048 piksel'e çıkmış olması. Ayrıca DirectX Texture Compression ve 3dfx FXT1 doku sıkıştırma da destekleniyor.

Bunların dışında Voodoo5 5500'un bir ekstra özelliği tek düzende tek doku işlenmiş iki piksel veya iki doku işlenmiş tek piksel üretebilmesi. Kısacası bir seferde iki iş yapabiliyor. Bu Voodoo3'e göre bir üstün olursa da GeForce'un aynı anda dört iş yapabildiğini unutmamak lazım.

### T-Buffer

En başından beri bahsedip durduğum T-buffer'a geldi sıra. VSA-100 çipinin en büyük kozu



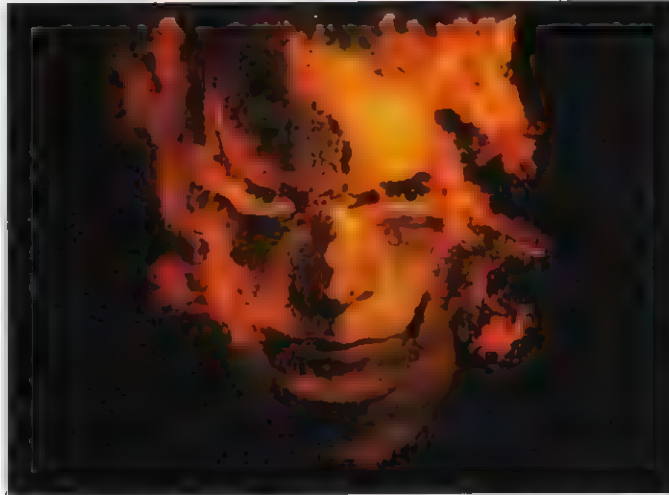
o an T-Buffer aslında başlı başına bir rendering metodu. Ama normal rendering rutinleri dışında 5 ayrı özelliğe dayanıyor. Bu özelliklerin tümü görsel kaliteyi arttırmaya yönelik ve sadece VSA-100 kullanan ekran kartlarına özeller. Bu özellikleri kiyi ayırabiliriz: Resim kalitesini geliştiriciler ve sinematik efektler. Şimdi bu özelliklere göz atalım.

Sinematik efektlerin iki ve benim en beğendiğim Depth of Field. Temele çok basit bir optik gerçeğe dayanıyor. Bunu pratik bir deneyle anlatalım. Herhangi bir nesneyi gözünüzün 15cm uzağında tutun ve nesneye odaklanın. Daha sonra gözünüzün odağın bozmadan geri planda kalan nesnelere dikkat edin. Tamamen bulanıklaştıklarını farkedebilirsiniz. Etiler Depth of Field'in yarattığı efekt bu kadar gerçekçi değil. Sadece nesneleri sizden uzaklaştıkça bulanıklaştırmaya dayanıyor. Ancak yarattığı görsel efekt oldukça hoş. Bununı tek kötü yanı FPS oyunlarda uzaktaki rakıpları görüp seçmeniz bir parça zorlaştırması. Ama diğer oyunlar da yarattığı efekt oldukça hoş.

Diğer sinematik efekt olan Motion Blur ise hareket eden nesnelerin daha bulanık gözüktüğü gerçeğine dayanıyor. Bunu daha iyi anlamak içinde elinizi ileri uzatıp hızlıca sallayın. Parmaklarınızı çok da net seçemediğiniz göreceksiniz. Başta çok iyi bir fikir gibi gözüküyor ve Depth of Field'in aksine hiçbir oyun türünde dezavantaj oluşturmuyor. Ancak yaptığım denemelerde bunun 3dfx'in anlattığı kadar başarılı geliştirilemediğini gördüm. Sanırım bu bir parça da yazılımın ne kadar desteklediği ile ilgili. 3dfx'in teknik dokümanlarında bu konuya tam bir açıklık getirilmemiş.

### Full Scene Anti-Aliasing

Resim kalitesini yükseltmeye yönelik efektler anti-aliasing'e dayalı. Anti-aliasing'i GeForce2 GTS'ncelememizde anlatmıştım. Ama tekrar özetlemek gerekirse 3D render edilmiş bir sahnede objelerin diagonal keskin çizgilerinin kırık görünmesidir. 3dfx'in en başından beri en çok üzerinde durduğu özellik Full Scene Anti-Aliasing (FSAA). Bu özellik sayesinde sahneler düşük çözünürlüklerde bile oldukça güzel gözüküyor. Çünkü oyunlarda çözünürlüğün düşük



olmasının yarattığı en büyük problem aliasing sorunun çok daha belirginleşmesidir.

Haziran ayında değindiğim gibi GeForce2 GTS'nin de bu özelliği var. Ancak temel çalışma prensibi olarak daha farklı çalışıyor. GeForce2 GTS'de bir sahne önce daha yüksek bir çözünürlükte çiziliyor, ardından monitöre yollanmadan önce çözünürlüğü düşürülüyor. Bu uygulama performansta çok yüksek bir düşüşe yol açıyor. Voodoo5 5500'de ise aliasing efektini yoketmek için sorunun bulunduğu bölgedeki pikseller kiyi bölünerek daha küçük tırtıklar oluşması sağlanıyor. Voodoo5 5500'nin sağladığı FSAA özelliğinin 2X ve 4X olmak üzere iki seviyesi var. 2X'de pikseller sağ ve sol olmak üzere ikiye bölünüyor. 4X'de ise dört parçaya bölünüyorlar. Bu sistem GeForce2 GTS'de uygulanandan çok daha mantıklı. Liste ilk donanım tarafından daha iyi destekleniyor. Böylece hem görsel kalite daha yüksek oluyor hem de performanstaki düşme azalıyor.

Resim kalitesine yönelik diğer iki efekt ise Soft Shadows ve Soft Reflections. Bu iki özellik adından da anlayabileceğiniz gibi gölgelemenin ve yansımaların daha yumuşak olmasını sağlıyor. Gerçek yaşamda gölgeler ve yansımalar böyle değil, keskin ve nettir. Bir parça dağılmış gölge kurle ve kenarlara doğru yayılarak kaybolurlar. 3dfx bu konuda oldukça başarılı.

### VSA-100 x 2 = Voodoo5 5500

Tüm bu uzun ve teorik açıklamaları geçtikten sonra kartın kendisine bakabiliriz artık. Voodoo5 5500 iki VSA-100 chipset'i kullanıyor. Her iki de tek VSA-100'den oluşan Voodoo4 4500 ve dört VSA-100'den oluşan Voodoo5 6000 çıkana dek serinin piyasadaki tek kartı olarak kalacak. Her iki VSA-100'e eşit olarak paylaşılan 64MB RAM'e sahip. Burada çok önemli bir nokta var. Her ne kadar 64MB olarak gözüke de bu RAM miktarının iki karta bölünmüş olması aslında onun 32MB'lık iki kart olarak görülmesi

ni gerektiriyor. Elbette 64MB'lık tek kart ile 32MB'lık iki kart arasında da çok farklı çalışma prensipleri var. Voodoo5 5500'de sahnede yer alan dokular RAM'in 32MB'lık her iki parçasına da yerleşmek zorunda. Çünkü her iki parça VSA-100 ayrı ayrı çalıştığından sahnede yer alan dokulara aynı anda ihtiyaç duyuyorlar. Bu da dokular söz konusu olduğunda kartın 32MB RAM'e sahip gibi davrandığı anlamına geliyor.

Voodoo5 5500'un her iki çipi de 166MHz'lık çekirdek hızında çalışıyor. Voodoo3 3000'de olduğu gibi Voodoo5'de de RAM hızı ile çekirdek hızı aynı. Kart üzerinde Toshiba'nın ürettiği 6ns'lik SDRAM'ler yer alıyor. Ve SDRAM'lerin doğası gereği overclock yeteneği oldukça düşük. Ama aynı şey VSA-100 çipi için geçerli değil. Çünkü aynı çipten iki adet olduğundan hızlarını aynı anda arttırıyorsunuz ve sorun çıkma olasılığı iki katına çıkıyor.

### Nasıl Bulduk?

Banshee ve Voodoo3 yüzünden acımasızca eleştirilen, hız uğruna teknolojiyi feda ettiği için resmen medyanın hedefi olan 3dfx, Voodoo5 5500 ile resmen günah çıkartıyor. Kendi ne kadar gorse özellikler ile Voodoo5 5000 tartışmasız olarak görüntünün kralı gibi geçmiş gibi gözüküyor. Kart, planladığından 7-8 ay sonra piyasaya sürmüş olabileceği FSAA konusunda halen NVIDIA'nın önünde. Ve FSAA kesinlikle şu an için en parlak, en çarpıcı özellik. Voodoo5 5500'un performansına yazının sonunda değineceğim.



# NVIDIA GeForce2 MX

**B**u ay hem 5 ayrı GeForce2 GTS hem de Voodoo5 5500 incelemesi olmama rağmen ben en çok heyecanlandıran Winfast GeForce2 MX oldu. Çünkü GeForce2 MX bize çok önemli bir şeyi yani herşeyi olan her ürünün la kıyafet ve yeni teknolojiden yoksun olması gerekmediğini gösteriyor.

GeForce2 MX yapı olarak GeForce2 GTS'ye, render'ing potansiyeli olarak GeForce256'ya yakındır. Performans olarak da genel olarak bu iki kartın arasında geçiyor.

MX'in GeForce2 GTS'den eksik olan sadece 4x yanısı var. Bir kısmı 4 değeri 2 render yoluna sahip yani aynı anda 2 pixel işleyebiliyor. Ancak aynı GeForce2 GTS gibi bu pixel'leri aynı anda iki dokuz işleyebiliyor. Bunun sonucu olarak saniyede işleyebildiği pixel sayısı GeForce256'nın altında olmasına rağmen saniyede işlenen texel dokuz katından fazla. Hatta GeForce256'yı geçiyor. Hatta saniyede işlenen texel oranı Voodoo5 5500'den bile iyi. Bu konunun detaylarını kartların özel kılavuzlarına karşılaştırdığımız taboda bulabilirsiniz.

GeForce2 MX'in GTS'ye göre daha kadırlık ikinci nokta sadece 64-bit SDR/DDR veya 128-bit SDRAM kullanabiliyor olması. Burada RAM veriyoluunun yarısıya düşüyor olması ve RAM den kayınlanan carbuğazın artması en önemine geliyor. Zaten GeForce2 MX yüksek çözünürlüklerde bu yükü yönetmekte fazla zorlanıyor.

Üçüncü eksiklik GeForce2 GTS'nin MX'den 25MHz daha hızlı olması. 175MHz'lık çekirdek hızı en en odukca yüksek ama GeForce2 GTS'nin 200MHz'lık hızı yanında zayıf kalıyor. Her iki

kartın saniyede işleyebildiği pixel sayısının çok farklı olmasının sebeplerinden biri de bu. Yapı olarak GTS ile MX birbirine çok benziyor. Her ikisi de 0.18 mikron mimarisine sahip. Ancak MX'in hızı 25MHz düşürüldüğü ve render'ing yolu yarısıya azaldığı için çok daha az enerji harcıyor ve çok daha az ısınıyor.



O kadar ki MX'i hiç işlemediği ve ya fan çalışmadan kullanabilirsiniz. Ayrıca iyi bir soğutma ile performansını zorlayıp sağlam bir overclock işlemi uygulayabilirsiniz.

## TwinView ve DVC

Fiyatının GeForce2 GTS'ye göre %70 ile %50 arası daha düşük olduğunu düşününce eksikliklerinden fazla değeri 20\$'a kadar düşen fiyatlara gerçekten T&A desteği olan bir ekran kartı bulmak hanka bir şey.

GeForce2 MX bir üst model olan GTS'nin sahip olmadığı iki özelliğe sahip. Bunlar TwinView ve Digital Vibrance Control.

TwinView ayrı Matrox G4000'lerdeki gibi bir ekran kartına ikinci monitor takabilmeyi sağlıyor. Üstelik steatiz ne hangi

ki monitörü kullanabilirsiniz. Ne yazık ki bu ay incelediğimiz Winfast GeForce2 MX'de bu özellik yoktu. Bu yüzden deneme şansımız olmadı. Ancak NVIDIA'nın verdiği bilgiye göre bu özellik 5 ayrı moda sahipmiş. Bunlardan en yararlı gözükken iki tanesi ki ayrı monitöre masa üstünüzün büyümesini sağlayan Multimonitor Support

hayet NVIDIA 'ucuz ama kalite' kavramının sırtına tam olarak emiş gibi gözüküyor. GeForce2 MX'in performans değerlendirilmesi yazının ilerleyen bölümlerinde.

## Leadtek Winfast GeForce2 MX

Ekran kartı piyasasında 2000 yılı tam anlamıyla Leadtek'in yılı oldu. Türkiye piyasasına kısa sürede oldukça iyi bir giriş yapan firma, ismini oturtmayı başardı. Bunun en önemli sebebi geniş bir ürün yelpazesine sahip olması ve ürünlerini Türkiye'ye en kısa sürede getirmesi için çaba harcamaları. Bu konudaki kararlılığının ilk GeForce2 MX getiren firma olarak da tekrar ispatladılar.

Winfast GeForce2 MX'in her hangi bir soğutmaya sahip olmayan düz modelinin yanı sıra, soğutuculu ve fanlı modeller de var. Bizim incelediğimiz model soğutuculu olandı. Ancak firma Türkiye piyasasına sadece en üst model olan fanlı GeForce2 MX'e rın geleceğini söyledi. Gelecek ayki GeForce2 MX testimizde bu fanlı modeli test edeceğiz. Ama bu arada aklınızda bu unsuru ürün için belirttiğimiz fiyat fanlı olan modele ait.

Testte başka modeller olmadı. Çünkü Winfast GeForce2 MX'in performansı hakkında kesin bir yargıya varamıyoruz. Ancak bugüne kadar diğer Winfast kartlarda olduğu gibi onun da en üst seviyelerde olduğunu tahmin etmek zor değildi.

Winfast GeForce2 MX kullanıldığı chipset'e ait tüm standart özelliklere sahip. Ayrıca opsiyonel TV Out özelliği satılan tüm kartlarda olacak. Ancak diğer bir opsiyonel özellik olan TwinView için ikinci VGA çıkışı na yer verilmemiş.

## Ekran Kartlarının Teknik Özellikleri

	GeForce2 256	GeForce2 MX	GeForce2 GTS	Voodoo5 5500
<b>Chipset</b>	NV 4	NV 11	NV 5	VSA 100
<b>Çekirdek Hızı</b>	200MHz	175MHz	200MHz	166MHz
<b>Chipset Sayısı</b>			4	2
<b>Rendering yol Sayısı</b>	4			2
<b>Dönüm Başına Texel İşleme</b>				
<b>Saniyede Texel</b>	480 Milyon	700 Milyon	1600 Milyon	657 Milyon
<b>Saniyede Pixel</b>	480 Milyon	350 Milyon	800 Milyon	667 Milyon
<b>RAM Tipi</b>	128 bit SDR/DDR	28 bit SDR veya 64 bit SDR/DDR	128 bit SDR/DDR	128 bit SDR
<b>RAM Hızı</b>	600MHz SDR / 600MHz DDR	160MHz SDR	600MHz SDR	150MHz SDR
<b>RAM Veriyolu Genişliği</b>	274.8 GB/s	27.7 GB/s	27.7 GB/s	5.3 GB/s
<b>Üretim Teknolojisi</b>	0.22 mikron	0.18 mikron		0.25 mikron (gelecek)



# NVIDIA GeForce2 GTS

**E**vet sıra bu ay piyasaya giren rakiplerine rağmen performans konusunda hâlâ rakipsiz olan GeForce2 GTS'erde GeForce2 üzerindeki ay önce oldukça uzun bir inceleme yaptığımızdan bu ay sadece modelleri tanıtmakla yetineceğiz.

## Asus V7700 Pure

Diğer tüm NVIDIA chipset'li kartların da olduğu gibi Asus, GeForce2 GTS için de ilk ayrı model çıkardı. Bununla birlikte bu ay incelediğimiz Pure. Diğer model olan Deluxe fazladan yazılım TV-Out ve TV-In ve 3D Stereo gözlükleri birlikte geliyor. Bu modelin gelecek ay incelemeyi düşünüyoruz. Ancak performans olarak çok ciddi bir fark beklemeyin.

6ns'lik DDR/SGRAM'e sahip olan kart Asus'un alt seviye mo-

da pakete dahil. Kartla birlikte gelen SmartDoctor çok hoş bir program. Sorunları karşı kartınız sürekli denetliyor.

## Creative GeForce2 GTS

Daha önce de incelediğimiz Creative GeForce2 GTS de 6ns'lik DDR/SGRAM kullanıyor. Onun da V7700 pure gibi tek eksik TV-Out. Ancak sürücüler konusunda tüm kartlar içinde



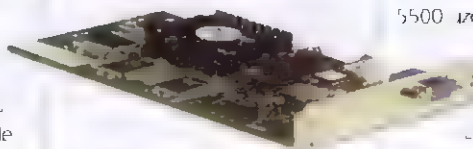
en iyisi. Creative Sürücülerin arayüzünü tamamen değiştiren Creative mümkün olan tüm özellikleri yerleştirmiş. Kurulum kolay olduğu gibi kartla ilgili bir verim konusunda da oldukça başarılı.

Creative GeForce2 GTS'nin taşınabilir olduğu diğer bir avantajı beraberinde gelen yazılımlar WinDVD 2000 ve MediaKing. Takılarak olarak bir CD dolusu NVIDIA demosu siz bekliyor. Kartı aldıktan sonra yeteneklerinin daha iyi anlamanız sağlıyor. Çağından çok iyi bir düşünce bu. Ancak Creative de kartla birlikte

geçen ücretsiz oyun anlatımlarından.

## Elsa Gladiac

Eski ekran kartı üreticilerinden kim kaldı? Kendi chipset'ini üreticiler bir yana bırakırsak bir tek



Elsa üstelik Elsa

bu yeni modeli ile yeni bir deneye atılıyor. Bunun asıl sebebi NVIDIA'ye çok iyi giden ilişkileri Avrupa pazarına olmasa bile Amerika pazarına da

Diğerlerinin aksine Uzakdoğu değil Amerika üretim olan kart kesinlikle en kaliteli üretimi sahip. Sürücüler de oldukça iyi geliştirilmiş. Her ne kadar Creative'nin sürücülerin daha özgün buluşları Elsa'nın bir parça daha stabil gibi gözüküyor. Güzel bir DVD yazılım dışında yanında geçen bir şey yok.

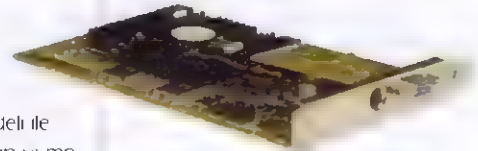
## Leadtek Winfast GeForce2 GTS

Bu ay ki ayrı GTS modeli ile testimize katılan Leadtek'in ilk mo-

deli 32MB DDR/SGRAM'ine karşılık ise 64MB DDR/SGRAM'e sahip. Ancak bunun dışında iki model arasında hiçbir fark yok. Bu ay incelediğimiz GeForce2 GTS'ler için de TV-Out'a sahip olan modeller sadece bu ki saydık. Voodoo5 5500 üzerinde de TV-Out olmadı.

gün düşününce piyasada TV-Out'u destekleyen bir tek Leadtek kaldı. Her ne kadar da diye düşünmeden edemiyor insan. Halbuki son zamanlarda ekran kartlarına TV-Out koymak gittikçe yükselen bir pazarlama stratejisiymiş.

Winfast GeForce2 GTS'nin ilginç bir yanı da dev bir soğutucuya sahip olması. Leadtek bunu kartı overclock etmeyi düşünecek kullanıcılar için düşünmüş olsa da standart bir fanı karşı kullanmadığı. Çünkü GTS'lerde RAM dar boğazı sebebiyle çekirdeğinizin overclock etmek performansı artırmıyor. Bu yüzden bu hoş ama gereksiz bir özellik.



deli gibi gözükse de bu ay incelediğimiz diğer kartların pek çoğundan daha fazla özelliğe sahip. Her ne kadar eskimış de olsa oldukça iyi olan iki oyun Draken ve Roll Cage'nin yanı sıra demo arca dolu bir CD'ye ücretsiz olarak geliyor. Ayrıca Asus kartlara özel bir DVD programı.

## Benchmark

		Creative 3Dblaster GeForce2 GTS	Leadtek Winfast GeForce2 GTS	Asus V7700 Pure	Elsa Gladiac	Leadtek Winfast GeForce2 GTS 64MB	Leadtek Winfast GeForce2 MX	3dfx Voodoo5 5500
ATI Radeon 7500	640x480x32	41.3	41.4	41.7	41.1	41.1	41.1	41.7
	800x600x32	41.7	42.79	41.2	40.1	38.35	40.9	42.7
	1024x768x32	36.3	34.7	35.7	34.7	32.7	34.7	36.3
ATI Radeon 7700	1280x1024x32	27.1	27.8	26.6	27.45	26.4	27.9	27.3
	800x600x32	46.1	47.4	47.0	45.5	43.7	45.9	47.0
	800x600x32	46.1	47.38	46.8	47.90	42.90	47.73	47.46
ATI Radeon 7800	1280x1024x32	27.5	28.7	28.4	28.32	27.00	28.42	28.27
	1024x768x32	15.4	15.4	15.4	15.4	15.4	15.4	15.4
	600x1200x16	11.76	12.1	13.4	11.78	12.5	12.5	12.7
ATI Radeon 7900	1024x768x32	14.4	14.4	14.1	14.1	14.1	14.1	14.1
	1600x1200x32	66.5	66.5	60.3	66.7	64.7	29.7	35.7
	1280x1024x32	66.5	66.5	60.3	66.7	64.7	29.7	35.7
ATI Radeon 8000	1600x1200x32	54.5	54.5	54.7	54.6	50.7	31.1	38.7
	1280x1024x32	54.5	54.5	54.7	54.6	50.7	31.1	38.7
	1024x768x32	29.4	29.5	26.6	29.4	30.4	16.7	23.0
ATI Radeon 8500	1600x1200x32	65.8	65.0	60.3	65.0	64.6	43.1	35.7
	1280x1024x32	65.8	65.0	60.3	65.0	64.6	43.1	35.7
	1024x768x32	34.4	34.4	34.4	34.4	34.4	34.4	34.4
ATI Radeon 9000	1600x1200x32	29.3	29.3	29.4	29.3	30.4	16.2	23.0
	1280x1024x32	29.3	29.3	29.4	29.3	30.4	16.2	23.0
	1024x768x32	29.3	29.3	29.4	29.3	30.4	16.2	23.0

# Genel Performans Değerlendirmesi

**B**u ay incelediğim 7 kart oldukça ilginç sonuçlar verdi. Bunlardan bazıları ilginçten öte şaşırtıcı oldu. Mesela 64MB RAM'e sahip Winfast GeForce2 GTS'nin tüm GTS'ler içinde sonuncu olmasıydı. Bunun asıl sebebi kullanılan RAM'in DDR/SDRAM olması. Rakiplerinin tümü çok daha performanslı ve grafik çiplerine özel DDR/SGRAM kullanıyor. Demek ki bizim için şu an önemli olan RAM miktarı değil performansı. Çünkü ne kadar hızlı RAMlere sahip olursak verdiğimiz o denli genişlemiş olacak.

İkinci büyük şaşırtıcı bette ki GeForce2 MX'in beklenenden ötesinde ki performansıydı. 800x600 ve 1024x768 gibi çözünürlükler de kendinden yaklaşık 150\$ daha pahalı olan Voodoo5 5500'ü geçerken performansı GeForce2



GTS'ere oldukça yakındı. Ancak RAM'lerinde kısırlanmıştı. Yüzünden MX yüksek çözünürlüklerde ve özellikle 1600x1200x32 çözünürlükte tüm rakiplerinin oldukça gerisinde kaldı.

MX'in yüksek performansı bizim denli şaşırttıysa Voodoo5 5500'un düşük performansı da bir o kadar şaşırttı. GeForce2 GTS'nin gerisinde kalacağı zaten biliydi ama MX'in gensine düş-

mesi tam bir şok oldu. Ama bu değerlendirme de bir şeyin altını özellikle çizmek gerek. Voodoo5'leri düşük çözünürlüklerde GeForce'ların çok daha gerisinde kaldı. Ancak çözünürlük arttığında aradaki farkı bir parça da olsa kapadı. Bu oldukça iyi çünkü düşük çözünürlük

lerde bütün kartlar ekran tazeleme hızının üzerinde kare oranlar veriyor. Günümüzde bu düşük çözünürlüklerdeki performansın anlamı kalmadı. Her ne kadar Voodoo5, GeForce2'den yavaşsa da 3dfx'in performans ayarlamalarının yüksek çözünürlüğe göre yapmış olması çok hoş.

GeForce2 GTS hala ekran kartı pazarının hız kralı. Bu kartlardan birini en hızlısı olarak adlandırmak

bence anlamsız. Çünkü hepsinin performansı bir diğeri ile hemen hemen aynı. Bunu özellikle Quake 1 ve Quake 3A testlerinde daha iyi görebilirsiniz. Performans farkları 3Dmark2000'de daha belirgindi. Ancak orada da net bir üstünlük yok. Mesela Winfast GeForce2, Intel testlerinde birinci olurken, Athlon testlerinde en yüksek performansla çalışan E-Sa Gadiac oldu. Ama bunlar önemsiz skor farkları. Bence göze almayabileceğiniz.

## LEVEL'in Yorumu

Bu ay gelen Voodoo5 5500 ve GeForce2 MX ile piyasa biraz daha renklenmiş gözüküyor. Ama sıkı durum çünkü gelecek ay için bekleğim ATI Radeon'şien biraz daha kızdırabilir. Daha sonra Voodoo4 4500 ve Voodoo5 6000 her düzeyde 3dfx'in sesini yükseltmesini sağlayacak. Ama Voodoo5 5500 gelişmiş teknolojiye yetenekleri ve yüksek görsel kalitesi ne rağmen şu an ki fiyatı ile bence pek bir şansa sahip değil. En kısa sürede fiyatı aşağı çekmesi gerekecek. MX'in gemisiyle de GeForce2 GTS daha az rağbet görecektir. Şu an için piyasanın yıldızinın MX olduğu kesin. Eğer ekran kartı alıyorsanız gelecek ay beklemenizde fayda var. Hem Radeon'u beklemek adına hem de piyasaya henüz bu ay giren MX ve Voodoo5'in fiyatlarının düşüşünü beklemek adına. Ama GeForce2 GTS'ı mayı düşünürseniz bence şu aralar oldukça uygun bir dönem.

<b>3dfx Voodoo5 5500</b>	<b>ATI V7700 Duet</b>	<b>ATI Radeon</b>
Ölçüleri Tel: (212) 250 97 61 Fiyat: 345\$	Boğaziçi, Çığır Tel: (212) 217 29 29, (212) 273 14 91 Fiyat: 368\$	İEL Tel: (212) 256 35 32 Fiyat: 329\$
Oyun demoları Direct True Internet Color	Direct 3Dfx Smart Duet Ata Duet	Direct EISA Real Net CD
<b>Teknoloji</b> 10	9	8
<b>Performans</b> 10	9	8
<b>Üretim Kalitesi</b> 10	9	8
<b>Fiyat/Performans</b> 10	9	8
<b>Yazılım Destegi</b> 10	9	8
<b>GENEL</b> 10	9	8

<b>Winfast GeForce 2 MX</b>	<b>Winfast GeForce 2 GTT</b>	<b>Winfast GeForce 2 44 MX</b>	<b>GeForce 2000</b>
Genpacom, Leadtek Türkiye Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74 Fiyat: 180\$	Genpacom, Leadtek Türkiye Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74 Fiyat: 325\$	Genpacom, Leadtek Türkiye Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74 Fiyat: 415\$	Emag, Genpacom, Multimedia Tel: (212) 599 30 50 (212) 320 10 50 (212) 216 45 68 Fiyat: 318\$
Winfast DVD Colorcast Color 3D	Winfast DVD Colorcast Color 3D	Winfast DVD Colorcast Color 3D	WinDVD 2000 NVIDIA Experience Mediating Tool
<b>Teknoloji</b> 10	9	8	7
<b>Performans</b> 10	9	8	7
<b>Üretim Kalitesi</b> 10	9	8	7
<b>Fiyat/Performans</b> 10	9	8	7
<b>Yazılım Destegi</b> 10	9	8	7
<b>GENEL</b> 10	9	8	7



# Yamaha CRW8824EZ

**LEVEL**  
Performans

**Bilgi İçin** İthalat: Multimedia, SKY Telefon: (212) 279 29 29, (212) 225 68 08 Fiyatı: 240\$

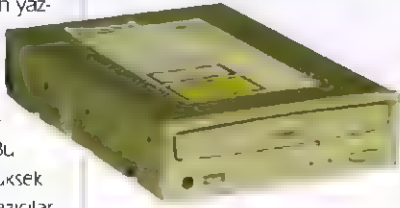
**B**ir ay önce haberler bölümünde size Yamaha'nın 8X hızında yeniden yazabilen CDRW'sini duyurmuştuk. Aradan geçen iki ayda ürün Türkiye'ye de gelip raflardaki yerini aldı. Şimdi sıra onu inceleyip yüksek hızlı yeniden yazmanın ne kadar faydalı olduğunu görmeye geldi.

Ama yüksek hızlı yeniden yazmaya geçmeden önce Yamaha ve CD yazıcıları üzerinde duralım. Yamaha hiç şüphesiz CD yazıcılar konusunda en prestijli firma. Bu prestij, en basından beri yüksek kalitede ve sorunsuz CD yazıcılar üretmesine borçlu. Zaten Yamaha'nın kötü bir şey ürettiğini hatırlayınız var mı?

CRW8824'un ikisi hariç tüm özellikleri CRW8424EZ ile aynı. Bu özelliklerden biri elbette yeniden yazma hızı. Ancak diğeri hiç beklemediğimiz bir özellik. Çok daha hızlı CD ripping. Yani

CRW8824EZ müzik CD'lerini normal CD-ROM sürücülerden daha hızlı olarak wav olarak kaydediyor. Hem de 3 kat daha hızlı. Böylece MP3'ler %50 oranında daha hızlı üretebiliyorsunuz.

Yeniden yazma hızının iki kat artması bu tür medya için artma sınırlayacak gibi. Çünkü hızın



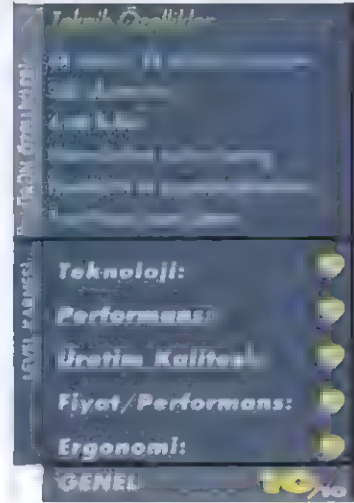
iki kat artması şemin çok daha pratik olmasını sağlıyor. Ne yazık ki pek çok kullanıcı CDRW sürücülerin yeniden yazma özelliğini kullanmıyor. Bunun ilk sebebi pek çok kişinin normal CD-R'lara parça parça dosya yazmayı tercih etmesi. Sonuçta her gün 2-3MB'lık veriyi yazmanın gerekiyorsa nor-

mal bir CD-R'si yedi ay idare edecektir. Üstelik CD-R'ar her CD-ROM sürücü tarafından okunabilirken CDRW'eni okuması için bir bilgisayara UDF sürücülerin yüklenmesi gerekir.

Ama pek çok kişinin atladığı bir gerçek CDRW kopya almanın çok daha pratik olması. Bir iki MB'lık bir dosyayı CD-R'a yazarken programı açıp, dosyaları seçip yazıcının yeni session açıp da en sonunda o session'u kapama işlem yapmasını beklemek hiç de anlamlı değil. CDRW ile sadece drag and drop yaparak bu işi kat kat daha hızlı yapabilirsiniz. Eskiden yeniden yazma hızının düşük olduğundan bu fark düşüktü. Ama yeniden yazma ile normal yazma hızlarının birleşmesi CDRW'leri açıkça çok daha pratik hale getiriyor. Yani bu basit bir hız arttırımı değil CD yazıcı kullanımını değiştirebilecek önemli bir değişim.

## LEVEL'in yorumu

CRW8824EZ bence şu an piyasada bulunan en iyi CD yazıcı. Üstelik fiyat 8424'ten sadece 30\$ daha fazla. Çok makul bir seviyede. Ancak yeniden yazmak sizi kesinlikle çekemiyorsa CRW8424EZ'yi seçip 30\$ tasarruf edebilirsiniz.



# Labtec LCS-2514

**LEVEL**  
Ekonomi

**Bilgi İçin** İthalat: Ölçsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 84\$

**B**u bir rüya mı yoksa dünyanın tüm hoparör üreticileri tek tek Türkiye piyasasına mı geliyor? İlk sene oncesine kadar bir iki istisna dışında kaliteli hoparör markası yokken şimdi Türkiye hoparör cennetine döndü. Önceki ay piyasaya giren Atec Lansing'in ardından Labtec de raflarda.

Labtec de aynı Atec Lansing gibi bizde adını duyuramamış olmasına rağmen dünyanın en ünlü ve en kaliteli multimedia hoparör üreticilerinden. Farklı olarak Labtec daha alt seviye kullanıcılar için uygun fiyat/performans oranı çok yüksek olan ürünler üretiyor.

LCS 2514 firmanın oyuncular için en cazip olabilecek model. 4 yan hoparör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Çift stereo girişli olan hoparör pozisyonu seslere uygun.

LCS 2514'ün yan hoparörleri

oldukça küçük olmasına karşın ses kalitesi tatmin edici. Her hoparör 4Watt gücünde. Subwoofer da oldukça küçük ve kompakt olmasına karşın 15 Watt



gücünde. LCS 2514 ses seviyesinden çok ses kalitesi ile ön plana çıkıyor. Özellikle subwoofer piyasadaki pek çok hoparör gibi anlamsızca homurdanmayıp oldukça temiz bass sesler veriyor. Ancak Atec ACS 56'nın rahatça

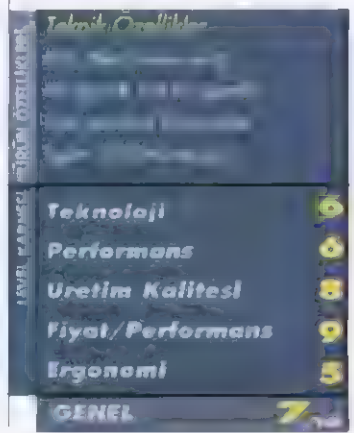
çıkarabildiği ses seviyelerinde LCS-2514 daha çok acı çekiyormuş gibi ses çıkıyor. Ama LCS 2514'nin ACS-56'nın yarısı fiyatına olduğunu düşününce bir ACS-56'nın iki LCS 2514'nin yanında ezileceğini söyleyebiliriz. Ama duyun! Bu hiç de adil değil.

Kadının kusurlarına gelince. Oldukça küçük ebatları olmasına ve az yer kaplamasına karşın LCS 2514'nin ergonomi puanı oldukça düşük. Bunun ilk sebebi subwoofer seviyesinin ayarlanamıyor olması. İkincisi açma kapama düğmesinin subwoofer üzerinde olması. Üçüncüsü de sol ön hoparöre tam beş kablolu bağlantı olması. Maalesef LCS 2514'de kablolu hoparörlerin kendisinden daha fazla yer tutuyor.

## LEVEL'in Yorumu

Labtec LCS 2514 oldukça değerli bir ürün. Kaliteli ve ucuz. Eğer

Donanım Pazarı'nın Ekonomik sisteminde kasayla birlikte gelen bir çift hoparör olmasaydı kesinlikle Ekonomik sistemin hoparörü olurdu. Eğer siz de ekonomik bir PC hedefindeyseniz öncelikli tercihiniz olsun. Ancak ergonomiden aldığı eksik notu unutmayın. Ucuz ve performanslı bir hoparöre sahip olmak istiyorsanız küçük dertlerle katlanmak zorundasınız.



# Venus Barebone System

**Bilgi İçin** İthalat Boğaziçi, Muhtemya Telefon: (212) 279 29 29, (212) 216 45 68 Fiyatı: 77 \$

**Kendi bilgisayarını toplayanlar için en hesaplı ve en şık sistem...**

**B**u incelemenin konusu olan Venus'un ismini zaten pek çoğunuz biliyor olmalı. Çünkü Venus tam 7 aydır Donanım Pazarı'nın Ekonomik Sistem'nin kasa, klavye/mouse ve hoparlörü olarak yer alıyor. Bu ürün daha önce Level'da incelenmiş çinden nısı bir ürün olduğu konusunda soru soran pek çok mektup aldım. Ben Level'da yazmaya başlamadan önce incelediğimden oldukça yakından tanıyordum. Ama aylardır önerdiğim bir ürünü size tanıtmamış olmam ciddi bir eksikti.

Öncelikle Venus'un ne olduğunu açıklamakta fayda var. Venus bir Barebone System. Bir kasa, klavye, mouse ve hoparlörden oluşuyor. Yani onu iç boş bir bilgisayar olarak düşünebilirsiniz. Adından sonra içini gönlünüzce siz dolduruyorsunuz. Bu dört parçanın bir arada satılması'nın ilk faydası var. Birinci set olarak satıldığından daha ucuz. İkinci görünüş olarak birbirine uygun parçalardan oluşuyor. Tüm parçalarda aynı renkleri ve benzer formlar

kullanılmış. Böylece piyasadaki diğer toplama PC'ler gibi parçalar sırtıp 'Bizim bir markamız bile yok! Öylece toplandık biz!' diye bağırıyorlar.

Oldukça mantıklı bir uygulama o masina rağmen Barebone System'ler bizde hiç de yaygın değil. Piyasada satılan bilgisayarların %60'ının toplamı o düşünülünce bu oldukça anlamsız. Venus benim bildiğim kadarıyla türünün tek örneği. Ancak tek başına olmasına rağmen o kadar çok olumlu yanı var ki türünü çok iyi temsil ediyor.

Kasadan başlayarak parçalara tek tek bakalım. Venus'un kasa doğa olarak Middle Tower ve ATX formunda. Oldukça şık görünen kasanın ön tarafında 5.25"lik yuva arı kızdıran bir kapağı var. Bu kapağın üzerine

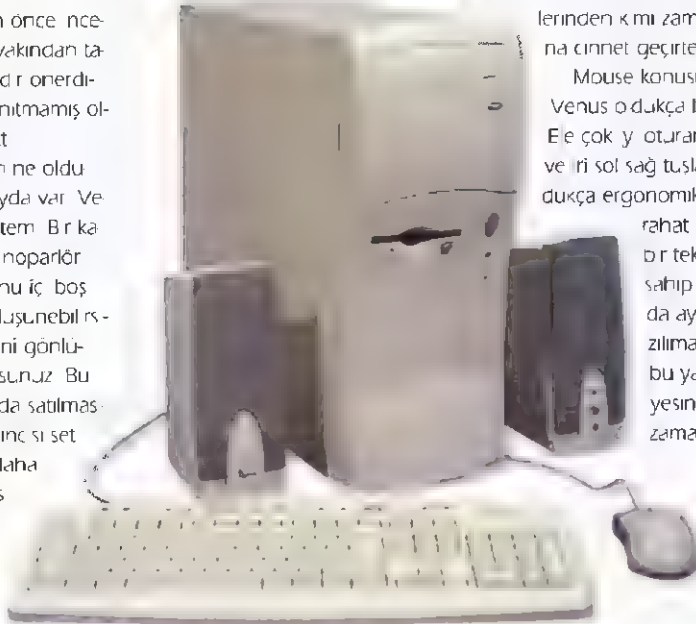
yenestirilen açılır kapanır göz sa yesinde kapak kapalı iken de CD-ROM'unuzu kulatabilirsiniz. Venus 3 adet 5.25"lik ve 3 adet 3.5"lik sürücü yuvası ile oldukça gelişmiş bir kasa. Yanı llerde eklenecek bir CD yazıcı veya ekstra Hard disk'e yer bu masina konusunda derdiniz olmayacak. Kasanın 235W'lık güç kaynağı ol

ye kadar pek çok fonksiyona sahip 16 tuş var klavyede. Bu fonksiyonları sistem ile gelen bir yazılım sayesinde kendiniz ayarlayabilirsiniz. İşin güzel yanı bu fazladan gelen tuş tamamen standart tuş takımının uzağında üst tarafa yerleştirilmiş ve kesinlikle tuş takımını etkilemiyor. Piyasada ki pek çok multimedya klavye standart tuş takımını değiştirdiklerinden kimi zaman nsa na cinnet geçirebiliyorlar. Mouse konusunda da Venus oldukça başarılı. Ele çok y oturan formu ve ırlı sol sağ tuşları ile oldukça ergonomik. Ayrıca

rahat kullanılabilecek bir tekerleğe sahip. Mouse da ayrı bir yazılıma sahip ve bu yazılım sayesinde aynı zamanda

## LEVEL'in Yorumu

Şu ana kadar yazdığımız gözden geçirmeye Venus için yapılabilecek en iyi tanımlama "iç içi" olur herhalde. Çünkü Venus tam da bizim toplama bilgisayar piyasamızın kronik hastalıklarını iyileştirmek için hazırlanmış gibi. Neden PC toplayan küçük firmalar sistemin fiyatı ya da içindeki ekran kartı, ses kartı, işlemcisi ne olursa Venus'un sahip olduğu bu dört parçayı en adından seçmeye bayılırlar. Özellikle kasa ve klavyeler için durum çok ciddi. Bekisi şu an bu satıcılar önemsiz gibi gelebilir ama kalitesiz kasalara yüksek hızda bir Athlon ve Voodoo5 5500 gibi çok fazla güç gerektiren parçalar takıldığında çalışmadığını gördüklerinde kasanın önemini anıyacaklar. Umarım. Neyse ki Microsoft sayesinde kaliteli mouse alışkanlığı, Creative sayesinde de oyuncuara yönelik hoparlör alışkanlığı iyice oturdu. Ama bu alışkanlık daha çok parası o ana Venus sayesinde çok ucuza kaliteli dört parçanın olacak. Elbette tek tek her parçadan daha iyisini bulmak mümkün. Ama en az üç misline mal olacaktır. Eğer toplama PC alıyorsanız ve ekonomiyi sizin için önemliyse Venus seçiminiz olsun.



dukça kaliteli ve uzun süre dayanıyor. Bundan oldukça eminim çünkü bir senedir kendi bilgisayarımında bu kasa kullanıyorum. Piyasada ki kasa arını pek çoğundan sessiz olsa da güç kaynağı'nın fanı biraz fazla gürültü yapıyor. Buradan piyasada gereğinden fazla gürültü ü bir dolu kasa olduğu sonucunu çıkarabilirsiniz. Sadece yüksek ses olsa ar neyse. Piyasada ki kasa arını büyük çoğunluğu aslında vadettiklerinden daha az gücü katabiliyor. Pek çoğunun üzerinde 200W yazsa bile aslında 100W'ı ancak bulabiliyorlar.

Venus'un klavyesi şu aralar çok moda olan multimedya klavyelerden. Ses açıp kapamadan, CD player'ı yönetmeye, sık kullanılan programları açmaktan bilgisayarın sleep moduna geçime-

ye kadar pek çok fonksiyona sahip 16 tuş var klavyede. Bu fonksiyonları sistem ile gelen bir yazılım sayesinde kendiniz ayarlayabilirsiniz. İşin güzel yanı bu fazladan gelen tuş tamamen standart tuş takımının uzağında üst tarafa yerleştirilmiş ve kesinlikle tuş takımını etkilemiyor. Piyasada ki pek çok multimedya klavye standart tuş takımını değiştirdiklerinden kimi zaman nsa na cinnet geçirebiliyorlar. Mouse konusunda da Venus oldukça başarılı. Ele çok y oturan formu ve ırlı sol sağ tuşları ile oldukça ergonomik. Ayrıca

rahat kullanılabilecek bir tekerleğe sahip. Mouse da ayrı bir yazılıma sahip ve bu yazılım sayesinde aynı zamanda

üçüncü tuş olarak kullanılan tekerleğe çok kulansıl bir kısayo menüsü eklenmiş. Tek basına NeScroll ismiyle de satılan bu mouse benim favorilerimden. Venus'un hoparlörleri ne yazık ki diğer parçalara göre zayıf. Toplam 10W güçle sahip olan ıkı parçalı hoparlörler en alt seviyede yer alsa da 10\$'a satılan adı hoparlörlerden değil. Hoparlörün sorunu oyuncular değil sıradan kullanıcılar düşünülerek yapılmış olması. Yan subwoofer'i, dört yan hoparlörü olmayan bir sistem. Bu yüzden Venus'un yanına bu ay incelediğim Labtec LCS 2515 gibi iyi ama bir parça hesaplı bir hoparlör seti ekleyebilirsiniz. Ama Venus'un hoparlörleri en kötü ihtimalle yeni bir tane alana dek siz idare edeceksiz.





# DONANIM PAZARI

Bu ay sistemlerimiz nihayet Solano'ya kavuştu. Pentium III Coppermine'larda onları tam olarak destekleyen iyi bir anakartla birleşince AMD'yi Süper Sistem'den aşağı indirdiler. 750MHz'in üzerinde ki hızlarda Coppermine'lar daha hızlı cache'leri sayesinde Athlon'lardan daha hızlılar. Gelecek aylarda Thunderbird'ler piyasaya girene kadar bu durum değişecek gibi görünmüyor.

## Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 533 Empa/Datagate Fiyatı 100\$	Intel Pentium III 667EB Empa/Datagate Fiyatı 228\$	Intel Pentium III 886EB Empa/Datagate Fiyatı 353\$
Anakart	ASUS CUV4X Boğazıcı/ Çizgi Elektronik Fiyatı 115\$	Intel D815EEA Empa/Datagate Fiyatı 165\$	Intel D815EEA Empa/Datagate Fiyatı 165\$
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı 66\$	128MB PC-133 SDRAM Fiyatı 135\$	256MB PC-133 SDRAM Fiyatı 270\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı 85\$	20.4GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı 169\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı 260\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedia Fiyatı 139\$	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom 180\$	ELSA Gladiac TEI Fiyatı 329\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedia Fiyatı 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı 299\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı 759\$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı 40\$	Pioneer 16X DVD Tray Multimedia Fiyatı 139\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedia Fiyatı 168\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albin Fiyatı 30\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı 75\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı 190\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedia Fiyatı 40\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedia Fiyatı 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedia Fiyatı 101\$
Kasa	Genius Venus Boğazıcı/Multimedia Fiyatı 77\$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı 66\$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı 90\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı 149\$	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı 295\$
Flappy	Fiyatı 10\$	Fiyatı 10\$	Fiyatı 10\$
<b>Toplam fiyat</b>	<b>849\$</b>	<b>1729\$</b>	<b>3066\$</b>

Yan Ürünler			
TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedia Fiyatı:65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedia Fiyatı 85\$	Hauppauge TV Bilgisay Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı:130\$	HP 970cxi HP Fiyatı:320\$	Epson Stylus Photo 1200 Romar Fiyatı 660\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedia, Mascom, Ufotek Fiyatı:87\$	Mustek 1200CU Multimedia, Mascom, Ufotek Fiyatı 87\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı 252\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedia Fiyatı:200\$	Yamaha 8424 Multimedia Fiyatı 200\$	Yamaha 8824S Multimedia Fiyatı:210\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedia Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğazıcı/Karma Fiyatı 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı 139\$

### Firmaların Telefonları

AK	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedia	(0212) 216 45 68
Bilgisay	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Romar	(0212) 252 08 09
Boğazıcı	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 99 23	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	TEI	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

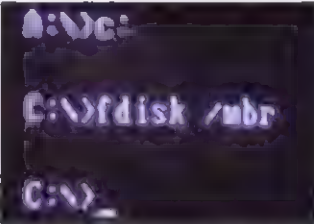
# Donanım Canavarlarının Vaz Geçilmezleri

Kendi PC'sini kuranlar ve bilgisayarını kurcalamayı sevenler. Bunlara mutlaka ihtiyacınız var!

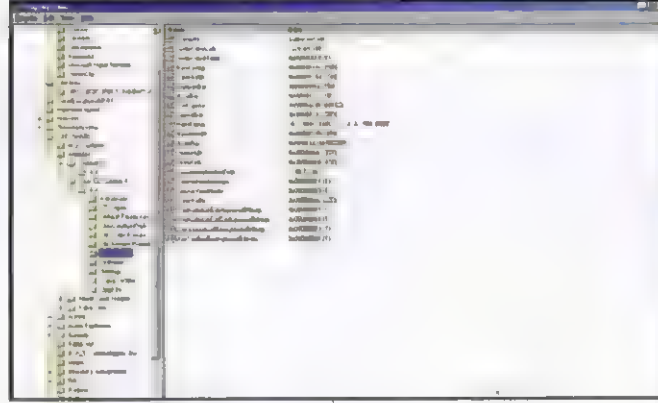
**S** Ace's Zone'un okuyucusu olduğunuzda göre sizde farkı değilsiniz ya da er geç böyle olacaksınız. "Her şeyi tweak edcem", "Bilgisayarımın iç ne benden başkası giremez", "Bu Registry ayarlarının hepsini çözücem" "Tamam sen hard-disk ile CD yazıcıyı getir bide kopyaladın" Ve e bette başınıza hep sorunlar açılıyor. Aksilikler, çözülemeyen sorunlar vs. Sonunda sınırdan kıp kırmızı kesilip bir türlü doğrultamadığınız PC'nize bakıyorsunuz. Belki de ekipmanınız eksik veya doğru ekipmana sahipsiniz ama haberiniz bile yok!

Her iş gibi bu işinde vaz geçilmezleri var ve onlar o maksadın küçük sorunları bile kabus haline gelebilir. Ben kendi vazgeçilmezlerimden bir kısmını sizin için sıraladım.

**1- Fdisk /mbr:** Fdisk'i herkes bilir ama /mbr komutunu çok az kişi bilir. Bu komut hard-diskinizin boot record'unun baştan oluşturulmasını sağlar ve hdd'deki verilere hiçbir zarar vermez. Bir gün bilgisayarınız HDD'den boot etmeyi reddettiğinde onu çok seveceksiniz.



**2- Scanreg:** Registry'yi kurcalarken geri dönüşü olmayan ciddi bir hata yaptınız. Bilgisayar kilitlendi ve kesinlikle açılmıyor. Scanreg' çalıştırın ve önceden aldığınız Registry yedeklerinden birini kurun. Yedek almak için ise Run'dan Scanregw komutunu girin. Bu aynı zamanda hatalara karşı registry'yi tarayacaktır.



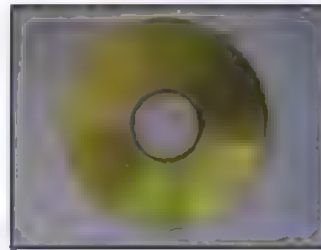
**3- Regedit:** Bilgisayarda kurcalamak için en büyük hazine. Saatlerinizi Regedit karşısında geçirebilirsiniz. Açıkıkça daha da derinleşebilirsiniz. Dword ve String value'ları. Üstelik hiçbir yerden ulaşamayacağınız yazılarda özellik.

**4- Yıldız Tornavida:** Gülmeyin sakın. Bir gün tornavidanızı bir arka kadeşinizde unutursunuz ve aynı gün şansa bakın ki bilgisayarınız açılmayı reddeder. Siz hiç çatal ile bilgisayar kasasını açmayı denediniz mi. En iyisi Perşembe pazarını altüst edip piyasanın en güzel ve en pahalı tornavidasını satın almak. Daha sonra ona yakın bir arka kadeşinizmişçesine bağlaman. Bir daha tornavidasız kalmayacağınız keskin, 4 senedir kaybetmeden kullandığım tek şey İstanbul Bienali sırasında asistanlığın yaptığım Don Patrick'in hediye ettiği tornavidadır.



**5- Tools CD'si:** Kendi size özel bir CD nazırlayın. İçine Windows CD'sinin Win98 dizini, donanımınızın sürücülerini, kullandığınız tüm program ve shareware'leri

koyun. Hatta bu CD'de ki bir text dosyasına programlarınızın seri numaralarını da yazabilirsiniz. Bir daha ki sefere Windows kurdüğünüzda inanın bunu yaptığınıza çok sevineceksiniz.



**6- www.mcafee.com:** Eğer sizde benim gibi açışta saatlerce kurulan, RAM'de yer işgal eden ekran kartı sürücüsünden bile daha sık güncellenen ve sık sık bilgi sayan alt üst eden (Ah, sevgili Norton ah!!) virus programından nefret ediyorsanız bu çok şeyinize yarayacak. Yıllık 30\$ ödeye-

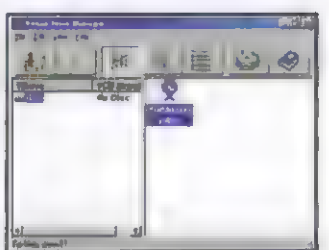
mazsınız. 30\$ az bir para değil ama birkaç kişi birleşip ortak bir hesap açılabilir.



**7- Norton Commander:** Bilgisayar dünyasının en büyük efsanelerinden biri. Her ne kadar Windows'un geliş ve mertliğine bozulduğu bu dönemde iyice unutulmaya yüz tutmuş olsada Windows'unuz çalışmayı reddettiği anda onu ayağınızın dibinde sadık bir köpek gibi bekler bulacaksınız. Şiş güzel yan NC'yi en kullanışlı bulacağınız a an Windows'un silinmesi. Yarısı kaybetmiş olsa bile artık rakibinin ceza latığını yapıyor. Windows versiyonunu tavsiye etmem ama 5.0 versiyonunu mutlaka bulmaya çalışın.



**8- Virtual CD:** her ne kadar piyasada pek çok versiyonu olsa da benim favorim Norton Virtual Drive. Bu programlar bilgisayarınızda sana bir CD-Rom yaratıyor. Daha sonra hedef gösterdiğiniz CD-ROM'ları hard-diske kaydedip bu sanal sürücüye takılmışçasına çalıştırıyor. Böylece aylarca oynayaacağınız bir oyunun CD'sini binlerce kez takip çıkarmıyorsunuz. Ta-







# Teknik Servis

Her geçen ay Teknik Servis'e gelen mektup sayısının artması oldukça sevindirici. Bu elbette daha çok cevaplanması gereken soru demek. Ama sorun yok. Hat kapasitemizi arttırmak için çalışmalarımız sürüyor. Her ay daha fazla soru cevabını buluyor. Ama iş bu sayfaları hazırlamaya gelince işler biraz zora giriyor. Çünkü pek çoğunuz mektuplarınızı yazarken Türkçe karakter kullanmıyorsunuz. Bazılarınız kelimelerin içindeki harfleri yutuveriyorsunuz. Tabii oturup bunları düzeltmek de oldukça vakit alıyor. Başkalarının mektuplarını cevaplamaya ayrılacak değerli dakikalar. Mektuplarınızda dilbilgisine biraz daha özen gösterirseniz inanın beni dünyanın en mutlu donanım editörü yapacaksınız.

## Merhaba Tuğbek,

Öncelikle yolladığınız yanıt için çok teşekkür ederim. Sorunumu çözdim. Yalnız en önemli sorunumu sormayı unuttum.

1- Benim yeni grafik kartım 32MB Nv'da Riva TNT-2/M64 www.reactcritical.com adresinde Nv'da ekran kartları için son sürüm 5.xx referans sürücü su için şöyle yazıyor

TNT/TNT2/GeForce reference driver (version 5.32). Ancak sen Ace's Zone'da 5.xx serisin sadece GeForce sanıpları kullanabilecek demişsin. Şimdi kafam biraz karıştı. Bu driver'in readme'sinde hemen hemen bütün TNT ve GeForce ar ile uyumlu olduğu yazıyor. Bende çekip kurdum (v5.32). Bir sorun yaratır mı? Asıl sorunum ise, makineyi restart ettiğim zaman monitörün gücü kesilip (yani şğı sarıya dönüyor) yeniden güç geliyor ve böyle restart oluyor. Bunun monitörüne bir zararı olur mu?

Aynı sorun eski ekran kartım da yoktu. Driver'larla ilgisi yok çünkü 3.84 sürücülerini yine aynı olay oluyordu. Ben sorunum

niye sonra ses kesildi. Güç kaynağı fanı çalışıyordu. Ancak CPU fanını kasanın içini açamayacağım için (garanti yüzünden) kontrol edemedim. Tahmin edebileceğin gibi biraz kılı biriyim. Makineyi tekrar tekrar reboot ettim. Fakat aynı olay olmadı. Sence endişelenmeli miyim? (Makineyi daha yeni upgrade ettirdim değil. Acaba o anda voltaj düşüktü de, ondan mı böyle yaptı? Sen bu konuda deneyimli olduğun için bir tahmin yürütebilirsin diye düşündüm.

Şimdiden çok teşekkür ediyorum ve çalışmalarında başarılar diliyorum.

**LEVEL** Selam, Ah ah. Okuyucular boyledir. Şte. Tam sorunlar çözüldü derler. Sona erdi dersiniz sonra bir bakarsınız halbuki neşeyi yeni başlarsınız.

1- 5.xx'ler TNT ve sonrası tüm sürücüler ile uyumlu. Ama ben tavsiye etmiyorum. Çünkü 3.xx'ler eski kartlarla daha stabil ve 5.xx'leri temel üstünlüklerini eski kartlarda kullanamazsınız (FSAA gibi). Ama Nv'da 1er de

3.xx serisini geliştirmeyi bırakır tamamen 5.xx üstüne giderse o zaman herkes onları kullanmak durumunda kalacak.

Monitor konusunda endişelenmene gerek yok. Sorun monitörün gücünün gidip gelmesi değil restart sırasında

bir süre veni akışı durunca monitörün kendini "power saving" moduna alması.

2- Ama o ses konusunda endişelenmende fayda var çünkü o sesi çıkaran işlemci fanı olabilir ve işlemci fanı durursa sisteme zarar verebilir. Ama bu hemen teknik servislere koş, kasayı aç, kurcala demek değil. Sonuçta bu olay sadece bir kere o da 5-6 sa-

niye o muş değil mi? O zaman şimdi k endişelenmekle yetnip sesin bir daha çıkmayacağıni kollamakla katalım. Bu arada bazen kasanın içinde ek bir fan da olabiliyor. Eğer öyleyse çok da ciddi sorun değil bence.

Bu arada "garanti" ad altında kasanın arkasına o etiketi yerleştir-



ren firmaya bir daha gittiğinde, etiket ile seni sadece onların teknik servisini kullanmaya ve her türlü upgrade veya kontrol veya ıvır zıvır için para ödemeye mahkum ettikleri için kendilerini kınadığını ilet lütfen. Ayrıca etiketi yırtsan bile parça garantilerinin süreceğini ve bozulan tüm parçaları değiştirmek zorunda olduklarını unutma.

Kendine iyi bak.

## Merhabalar Tuğbek;

Bu aralar çok işin olduğunu biliyorum fakat sana sadece kolay gelsin diyorum.

1- Ben bir ay önce yeni bir bilgisayar aldım. Ekran kartı olarak GeForce 256 var. Fakat bu ekran kartını yeni oyunların çoğu (örneğin NFS Porsche, Euro 2000 vb...) ekran kartım Geforce Adapter olarak değil, Nvidia NV10 gibi bir ekran kartı olarak görüyor ve Geforce Adapter olarak gören elimdeki diğer oyunların tersine, Nvidia NV10 diye gören oyunlar çalıştırmıyor. İnternette bunla ilgili bir dosya veya bilgi aradım fakat bulamadım. Sizce oyunların Geforce Adapter olarak değil de Nvidia NV10 olarak görmelerinin sebebi nedir ve çözümü varsa ne yapmalıyım? (Bilgisayarım: PIII 733, 30GB hard disk, 128MB Ram, Creative 128bit ses kartı,

Winfast GeForce 256 ve Apache modem.)

Not: Midtown Madness ekran kartımı Geforce Adapter gördüğü halde oyun açılıyor fakat oyunda bir tuşa basar basmaz oyunun görüntüsü bozuluyor. Araba dışındaki her şey kare ve üçgenlere dönüşüyor.

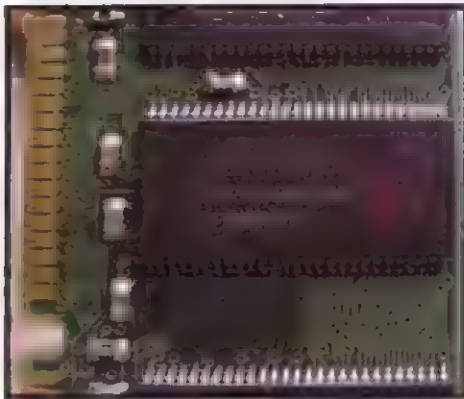
2- Arkadaşım ise S3 Diamond Viper 2 aldı. Fakat NFS 4 ve bazı oyunlarda şekiller yanlış yerde gösteriyor (örneğin NFS 4'te arabanın lastiği yerde değil arabanın tepesinde). Bunun bir çözümü var mı sizce?

Tüm Level çalışanlarına kolay gelsin diyorum.

**LEVEL** Selam, Tasalanmana gerek yok. NV10 aslen Geforce'un kod ismi. Ayrıca önemli olan oyunun değil Windows'un kartı ne olarak gördüğü. Görüntü Özelliklerinde Winfast Geforce' olarak tanımla. Şu an yapman gereken www.reactcritical.com adresine gidip ekran kartının için son sürücülerini çekmek ve yüklemek. Eğer hala sorun çıkaran oyunlar olursa onların web sitelerine gidip o oyunların patchlerini aramalısın. Aynı şeyler arkadaşın için de geçerli. O da www.diamondmm.com adresinden sürücülerini yeni sürücülerini çekip kurmalı. Bunun dışında Electronic Arts'ın oyunlarının çalışmaması bilgisayarda VR'nin olduğu anlamına gelebiliyor. Tekrar hatırlatmış olalım. Bir hatırlatma da ses kartı için. Creative'in 128bit bir ses kartı yok. Maalesef isminden dolayı Vibra 128 ve PCI 128 modelleri satıcılar tarafından 128bit diye satılıyor. Buna kesinlikle inanmayın. Vibra 128 de PCI 128 de oldukça kötü ses kartları ve piyasada onlardan çok daha iyi ve ucuz bir dolu ses kartı var.

## Selam Tuğbek

Bu maili sana Kırstan atıyorum. Sorun ise şu: CD-ROM sürücümde bir sorun var. 6ay önce almıştım. Markasını bilmediğim 40x hızında bir CD-ROM (as-



güç yönetimi ile ilgisi olabileceğini düşünüyorum. Yoksa bu olay normal mi? (Ancak bazen bu olay olmayabiliyor, ama çoğunlukla oluyor.)

2- Bir gün bir sayıyı açarken kasanın içinden ilginç bir ses geldi. Sanki fanlardan biri biraz zorlanıyordu, gibi bir ses. (Kabloyla sürtme sesi gibi değil, devrini alamıyormuş gibi) 5-6 sa-



İlinda babam almıştı Gayet güzel bir şekilde çalışırken bir gün bazı CD'ler geç bazılarını seçmiş okumamaya başladı (Tabii çoğununda tam olarak okuyor) Windows'u başlatırken ise aynen şu bir hata veriyor "Boot from ATAPI CD-ROM Failure"

Nedir bu? Ve eğer CD-ROM bozulmuşsa 10X pioneer DVD'yi bir seçim olurmu? Cevabını bekliyorum

**LEVEL** Selam Sorun BIOS ayarlarında First Boot Device'in CD-ROM olması olabilir BIOS'dan bu ayarı bulup "Floppy Disk Drive"ya getir Bir onu dene Muhtemelen bu aşıştaki hatayı çöze-

cekdir. Ancak bazı CD'ler okuma veya geç okuma konusunda CD-ROM'ların koay bozulduğu ve en çok görülen sorununu bu olduğunu göz önüne alıp yeni bir CD-ROM onerebilirim. Gerçi 6 ay da değil 1,5 2 senede bozulan CD-ROM'lar ama kötü bir markaysa vadesi çok da olmuş olabilir. E hette ondan vazgeçmeden önce aldığın yere iade veya kafasını temizleme yollarını dene bence. CD'ler okuyan kafakırıldığında da bu tip sorunlar çıkabiliyor

Pioneer 10X DVD konusunda kafam karışmış durumda. Bu ay Pioneer 10X'ın 16X'den sadece 8\$' ucuz olduğunu ve hatta Pioneer 16X'ın TRAY versiyonunun 10X'den 30\$ daha ucuz olduğunu öğrendim. Zaten Donanım Pazarında ki tercihlerimizde değişmiş durumda. Bence 16X Tray çok uygun bir seçim

**LEVEL** Selamlar Tuğbek ve tüm LEVEL,

Bu aralar çok büyük bir iktim ediyim. Yaklaşık 1-5 ay önce bilgisayar upgrade işine girmiştim. Şöte özellikle sunlar. Anakart Gigabyte BX 2000+, CPU PIII 600 Ram 128MB, 52X CD

ROM 10GB harddisk (western), ekran kartı da eski bir gısayardan kalan Voodoo 3 2000. İktlemime gelince Bilgisayarımtacıyorum BIOS'da sunlar yazıyor Pentium III/MMX CPU at 600E MHz. Bu MMX ne oluyor? Eskiden PIII'ün MMX'ler çıkmıştı ucuzdu onlar. Yoksa onlardan birisini benim CPU'ya. Dana sonra sistem özelliklerinden "Genel"e bakıyorum PII Processor ve de Intel MMX technology yazıyor. Eee pek ben hangisine inanacağım? Bir PII bir PIII'ü de her şey senin cevabına kalıyor.

Hadî görüşürüz

**DisaP\_Pear.**

**LEVEL** Selam, Korkmana gerek yok. Windows'un işlemciyi tanıma konusunda sorunu var. Ama

BIOS yazmaz MMX se işlemciyi tanıdığı işlemcinin sahip olduğu teknolojiyi ifade ediyor. Yani herşey yolda işlemcinin 100MHz'lık Coppermine Pentium III tam olarak Windows'un bu yanlışlığını düzeltmek mümkün ama bence hiç gerek yok

**Selam,**

Bununla ilgili gönderdiğim ilk e-mail olduğunu bilmeni istenim (Sonra arkamdan gülmeyin) Ayrıca mektubumu yayınlayın diye bir teklifim de yok (noolur en azından cevap e-mail adresime atın akalay@atlas.net.tr). Ama beni meşhur edersen sevinirim. Tabii iste meşhur sorunum

1) Bu anakartların üzerindeki hafıza pilleri biter mi? Kendi kendilerini de durabilirler mi, yoksa 3-4 sene sonra çöp olur mu?

2) OEM nedir? Bazı donanımların yanında OEM yazıyor. Önceleri OEM ürünler markasız ürünlerden zannediyordum ama 10X PIONEER DVD'nin yanında OEM yazdığını görünce bu konudaki merakımı iyice arttı

3) Need For Speed Porsche 2000'nin hilelerini nerede bulabilirim? (İkt önce hileler var mı diye sorsana...) Bu arada oyunu okeya da ince ediniz ama hot pursuit ve iktışık modu olmadığının yazmadınız

4) Şö anda bende 64MB ram var Ama çeşidinin bilmiyorum Aynı zamanda kaç Mhz olduğunu da Çeşidin, p'n sayısını dan anlayabiliy mıyım? Yakında ya-

nında 32MB ram daha eklemek istiyorum. Nelere dikkat etmeliyim? Bu arada celeron 333 olan işlemcim 375'ye overclocklu. İlk başarda 416'da çalıştırıyordum ama Windows sorun çıkarınca hızını düşürdüm. Yani kısacası FSB hızını arttırdığımdan RAM slotları da bunun zdan etki enirmi? Etkilenirse alacağım yeni RAM ona göre mi almalıyım? (Mhz olarak)

5) Ekran kartım Intel i740 (8MB). Bir yerde bu kartın da T&L desteklediğini okumuştum. Bu doğru mu? Ayrıca şu ana kadar gördüğüm 8MB 3D ekran kartları arasında en iyisinin benimsi olduğunu söyleyebilirim (dmdm?). Hatta arkadaşımın 16MB Banshee'sinden bile daha hızlı. Bu arada resminde acayip karışmış çıkışmış kutlarım

Saygılar sevgiler sizin olsun!

**LEVEL** Merhaba Çağrı

Eğer dileğin buysa seni meşhur etmek boynumuzun borcu. Keşke herkes meşhur olmak için Teknik Servis'e mektup yazsa. Hem boşuna kopru parası da vermemiş olurlar ya da pek değerli Meclis Üyelerimizin göz zevkini bozmadıkları olurlar. Şö meşhur sorunların mutevazı cevapları

1. Bu piller zamanla biter. Anakartları anakarta değişse de genelde 3-4 sene dayanır. Bir meler dünyanın sonu değildir e hette ve sisteme bir zarar vermez. Sadece BIOS ayarları kaybolduğundan yeni pilli takıldıktan sonra eski ayarları tekrar yapmalıdır

2. Oem son kullanıcı için değil sistem üreticileri için hazırlanmış ürünlerdir. Yani sık kutuları ek yazımları yoktur ve genelde 10'luk ilet 1000'lik paketler halinde satılırlar. Bunlara "bulk" da denir ve doğal olarak retail dediğimiz normal kutulu ürünlerden ucuzdur. Dediğim gibi bunlar bilgisayar üreticileri için hazırlanmıştır. Yani Compaq'dan tut Es-cort'a kadar kendi markalarını satan firmalar içindir. Bzde fiyat daha ucuz diye son kullanıcılara da satılıyor

3. NFS Porsche'un s freleri var mı bilmem. S freler konusunda dergideki Hilekar bölümü dışından bir bilgimiz yok. Hatırlatalım

telefonla şifre soranlara da yardımcı olmuyoruz. Çünkü tam konsantre olmuş bir yazar yazarken birinin araya p "Ben Tomb Raider'ın şifresini soracaktım" demesi hoş değil. Ciddi bir sorun olsa veya küçük bir muhabbet için olsa canımız feda ama oyun şifresi içinde o mazık... çıkık. Ş freler için dergideki Hilekar bölümü, CD'de ki DLH 2000 programı ve İnternette www.avant.com'a bakabilirsin

4- RAM'in %80 100MHz'lık, %20 60MHz'lık. Genelde RAM'in üzerindeki küçük bir etikette hızı yazar. Ya da RAM'in üzerindeki çiplerden kendi hesap ayabilirsin. Çiplerin üzerinde uzun bir kod numarası vardır ve genelde son rakamı RAM'in hızı olarak hızı ifade eder. Bu son rakam 6/8/10 olabilir. Yapman gereken önce bu rakamı bulmak. Sonra 1000'i bu rakama bö. Bu mantıkla 10ns'lik bir RAM 100MHz hızındadır

Bence yeni bir RAM almışken PC 133 64MB ekle. Böylece gelecekte de kullanabilirsin. FSB'yi arttırdığında RAM hızı da otomatik olarak artarak ona eşitlenir. Ama Celeron'lar 66MHz'de çalıştığından bu pek önemli değil

5. Bu kartın T&L desteği yok. Banshee'den hızlı değil. En hızlı 8MB'lık olduğunu söylemek mümkün değil. Ama kendi zamanı için oldukça iyiydi. Yinede ufak ufak değiştirmeyi düşünmekte fayda var

Biraz masrafa soktum seni kusura bakma ama durum bu. Bu arada resmin nakkindaki yorumun için sağol.



- İşte Geçmiş ayın en çok dinlenen 10 albümü
1. Zamanın Bir Kesenini John Berger
  2. Çocukluk Öyküleri Pascal Bruckner
  3. Büyük Taş Yüzü: Badi Kitalugli
  4. Nathaniel Hawthorne
  5. Akademi 60 Dize Akademi Akademi
  6. Kızla Boyalı Ağlar Kostas Mourseles
  7. Beş Şişlik Ahmet Hamdi Tanpınar
  8. Okumalı Kimlikler Amin Marjan
  9. Yer Altında Nottlar Dostoyevski
  10. Dai ve Budak WWI Selvi

Ve işte geçmiş ayın en çok dinlenen 10 albümü

- (Kaynak: www.billboard.com)
1. The Marshall Mathers Eminem
  2. Gope... I Did It Again Britney Spears
  3. Country Grammar Kelly Rowland
  4. Nutty Professor II: The Klumps Seinfeld
  5. Hyde Or Die Vol. II: Various Artists
  6. Human Clay Green Day
  7. No Strings Attached 'N Sync
  8. Infectious Public Enemy
  9. Songs From An American Movie Vol. One
  10. The Better Life 3 Doors Down

Bu sene de yıldızlar geçidine salınan Agustín

Agustín konserleri çerçevesinde

Agustín konserlerinde gerçekleştirecek

konserlerinden bir kaçını

hatırlamak istiyorsanız:

Agustín Ray Charles, 21 Ağus-

tos Enrique Iglesias, 24 Ağus-

tos Kumpo (7.500.000 TL)

12.000.000), 28-29 Ağustos Toman



Mücadele yolları ve

ve bunun karşılığında

her yastan dinleyiciye

salıp olan Bulent Or-

taçgil'in canlı per-

formans dinlemek isteyenler hemen işe koyulmalı-

lar. Adına çıkarılan Saygı albümü ile geri dönen

Bulent Ortaçgil'e Agustín konseri Harayye Cemil

Toprak Acikova Tiyatrounda sevenleriyle bulu-

şacak. Saat 21 de başlayacak olan konserin bilet-

lerini Biletix şubelerinden (www.biletix.com) veya

büyüne ghesinden alabilirsiniz.



Çali Güne N' Roses gitaristi

Slain, AC/DC'nin Agustín'de

başlayacak olan turnesinde

grubu Slain's Snakepit ile

beraber sahneye çıkacak. Ge-

nerken 'tam yeni albümü ta-

tanılamak, bir de

AC/DC'ye canlı fırsat ol-

unca çok heyecanlandım. Canlı AC/DC benim en

sevdiğim gruplardan biri. Onları duyduğunda her

seyrettim ama onlarla hiç çalışmadım. Aslında on-

larla tanışmıyorum bile,' diyor. Slain ve grubu-

nun 'Am I Life Game' albümlerinin ve 'Ekim'de

piyastada olması bekleniyor.



R&B şarkıcısı Mary J. Blige süper kahraman oluyor.

Daha önce Backstreet Boys ile birer bir çalışmaya

giden atan Sean Lee Media, bu kez Mary J. Bl-

ige'den çizilen animasyon bir karakter tasarı-

yor. 'Gone In 60 Seconds' filmiyle ilgili bir

media kamerası bir tiyatro olan çizgi film karakter-

lerinin maceraları, sonbahar aylarından itibaren

internet üzerinden izlenebilecek.

## Büyülü Taş Harry Potter

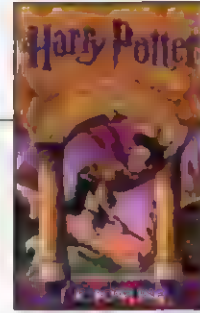
Harry Potter adındaki küçük cadı, bir TV kanalında yayınlanan dizi ile alakası yok. Çıktığı ilk günden beri tüm dünyada kendinden söz ettirmeyi başaran bir kitabın kahramanı. Son zamanlarda ülkemizde de kabul ve hatta ilgi görmeye başlayan fantezi türündeki kitaplar arasında yer alan Harry Potter'ın ilk macerası Büyülü Taş, başarılı Türkçe çevirisi ile raflarda ki yerini çoktan aldı bile. Harry Potter, ülkemizde çok fazla ilgi gören J.R.R. Tolkien'in Hobbit romanı ile kıyasla biraz daha başarılı olduğu soyenebilir. Daha çok bir çocuk romanı yapısında olan kitap, masalsi anlatımı ve başarılı kurgusu ile 7'den 70'e çok büyük bir yaş grubuna hitap ediyor.

Konusu kısaca şöyle. Harry Potter annesi ve babası daha bir yaşındayken kaybeden garip

bir çocuktur. Alında şimşek şeklide bir yara izi bulunan Potter'ı iyi kılıklı oldukları soylenemeyen teyzesi ve enistesi bakıyordu.

Merdenen altında küçük bir dola-bın içinde bilimüm hasere ile birlikte yaşamak zorunda kalan çocuk, kendisinden oldukça ir olan kuzeninden de devamlı da yak yemektiydi.

11 yaşında girdiğinde ise bir baykuşun getirdiği mektupla hayatının değişebileceğini hayal bile edemezdi. Harry başvuru da bulunmamasına rağmen Hogwarts Cadılar ve Büyücüler Okuluna kabul edilmişti. Normal olarak, teyze ve enistesi istemesine rağmen okula gitti. Bu yılın Tannı, Büyük Sihirbazlar, Sibirbazlıktaki Çağdaş Geismeler gibi ilginç dersler aldı. Kitapta bu şekilde gelişen olaylar ile Harry



Potter ve arkadaşları'nın Sihirbazlar Okulunda başlarından geçen maceralar ve fantastik romanların temel öğesi olan iyi ve

Kötü'nün savaşının anlatıldığı kitabı e nızden bırakmak istemeyeceksiniz.

Yazar J. K. Rowling'e ve onu reddeden dört yayımeviden sonran kabul eden beşinci firma Bloomsbury Press'e cuvala para kazandıran Harry Potter'ın 30'dan fazla dile çevrilmiş ve 30 m yondan fazla satmış 100 haftadan daha uzun süre Time in BestSeller listesinde de yer Harry Potter, 20 Eylül 1999 tarihini Time dergisine de kapak olmuş. Sonuç olarak fantastik kitaplardan hoşlanıyorsanız mutlaka okuma ve kütüphanelerde Harry Potter için geniş bir yer ayırmalısınız.

## Arabanızı Mutlaka Kilitleyin... 60 Saniye

Ülkemizde Eylül ayında vizyona girmesi beklenen Gone In 60 Seconds gerek fragmanı gerek oyuncu kadrosu ile şimdiden bir çoğumuzun heyecan anmasına neden oldu. İlk 1974 yılında çekilen ve o zamanı kincı sınıf bir film olan Gone In 60 Seconds, 2000 yılında bir numara olmayı hedefliyor.

Filmin konusu kısaca şöyle. Filminde efsane araba hırsız Memphis Raines'in canlandırılan Nicolas Cage'in kardeşi Kip (Giovanni Ribisi) bir vurgun işi, yani çeşitli modelerde, öze like koleksiyon arabalar, toplam 50 araba çalma görevini almış almiş, ancak bu görevi yenne getiremediği için hayatı tehlike altına girmiştir. Hırsızlığı 6 sene önce bırakan ve başka bir şehre yerleşen Memphis'in eski bir dostu, bunu ona haber verir ve böylece Memphis kardeşini kurtarmak için Long Beach'e geri döner. Memphis'in kardeşi Raymond Calitri'nin (Christopher Eccleston) elinden kurtarmak için tek şans dört günde, kardeşinin çalma madığı elli arabayı çalmaktır. Bunun için eski takımı tekrar toparlayan Memphis işe koyulur ve tabiri kargısına bir kez daha eski rakı-



bı Detektif Roland Castlebeck (Delroy Lindo) çıkacaktır.

Nicolas Cage'in seyrettiği son iki aksiyon filmi 8 mm ve Snake Eyes'in benzeri hayal kırıklığına uğratması nedeniyle bu film biraz da çekinerek izledim. Ancak film ne benim korktuğum kadar kötü, ne de fragmanda verdiği veya isminden anlaşıldığı kadar hızlı bir film değildi. Çok fazla kaza veya hız takip sahnelerinin bulunmadığı film'in en güzel bölümü Eleanor yani 1967 Mustang Shelby GT 500'u (Birinci filmde 1973 Mach 1 Ford Mustang) çalan

Memphis ile polisler arasında kovalama sahnesiydi ki bu sahneler dahi tamamen arabacıların ustane kurulu bir film kesinlikle yetersiz kalıyor. Jstelik bir de Ronin'deki sahneleri hatırlıyorsanız, şu ana kadar Hollywood yapımı bir filmde ilk defa polislerin Amerikan arabası kullanmadıklarını gördüm. Bir sahnede garaja devasa bir Lexus JP ile giren detektif, kova ama sahnelerinde BMW 5 serisi bir araba kullanıyordu. Bence özelikle arabacıların iştahını kabartan bir konuya sahip olmasına rağmen, arabalar üzerinde gereğinden çok daha az durulmuş olması filminden bir süre sonra sıkılmaya neden olabilir.

ConAr'den sonra yuzümü güldürmeye en yakın Nicolas Cage'in başrolünü oynadığı film olan Gone In 60 Seconds sadece araba severler için tavsiye edilebileceğim.







## Bomfunk MCS

Avrupa ile aramızdaki zaman farkından dolayı Bomfunk MCS'nin son (ve aynı zamanda ilk) albümü, Stereo ülkemize yakışık bir şekilde bir gecikme ile ancak gelebildi. Albümün çıkış parçası olan Freestyler ile oldukça hızlı bir çıkış yapan grup, albümün genelinde bakıldığında yükseliş ivmesini koruyacak gibi görünüyor. Elektronik, Jungle, Drum&Bass ve Breakbeat gibi çok geniş bir muzik yapısı kullanan grubun bu konuda oldukça başarılı olduğu söyenebilir. Elektronik muzikçe damgasını vuran Kraft-

werk'ten etkilendikleri belli olan grup, parçalarında özellikle oldukça fazla sayıda birer tane vokal kullanmışlar. Albümün en iyi parçası olan Freestyler haricinde B.O.W., DJ Gismo ve JS16'nin ele attıkları B.Boys & F.Ygırs, Rocking, Just to Make You Move ve albümün giriş parçası Lprocking Beats goze çarpan ilk parçalar. Olumlu eleştiriler alan Bomfunk MCS'in Stereo albümü ile bu yazı damgasını vurmada da hızlı ve çok iyi bir başlangıç yaptı.



## A Perfect Circle Mer De Noms

İlk olarak bir yan proje grubu olarak düşünülen Perfect Circle, Tool solisti Maynard James Keenan tarafından 1999 yılında kuruldu. Grupta Keenan haricinde, gitarista Dierks Bentley, baterist James Chamberlain, bas gitarist Jeff Wundt ve vokalist Peter Dinklage yer alıyor. Grubun ilk albümü olan Perfect Circle, 1999 yılında piyasaya çıktı. Albümün çıkış parçası olan The Great Escape, 1999 yılında Billboard 200 listesinde bir numaraya ulaştı. Albümün ikinci parçası olan The Great Escape, 1999 yılında Billboard 200 listesinde bir numaraya ulaştı. Albümün üçüncü parçası olan The Great Escape, 1999 yılında Billboard 200 listesinde bir numaraya ulaştı.

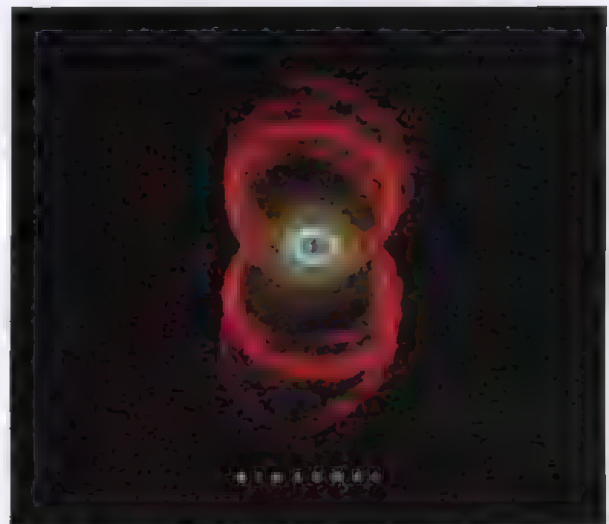
başarıyı sürdürmesi ile A Perfect Circle yan proje olma fikrinden sıyrıldı. Alternatif Rock'a daha yakın olan Heavy Metal yapan grubun en büyük kozu ise Eddie Vedder'in tahtına vararak gösterdiği solist Keenan. İlk başlarda Tool'un solisti olduğunun reklam kampanyalarında kullanılmamasından rahatsız olan Keenan, albümün beklenenden çok daha büyük bir başarı elde etmesi sonucunda ise bu durumdan hiç de şikayetçi görünmüyor. Bir yan proje çalışmasına göre çok daha kaliteli ve profesyonel olan Mer De Noms ile yeni bir grubun doğuşuna şahit olabilirsiniz.



## Pearl Jam Binaural

Önceki aylarda haberini verdiğimiz Pearl Jam'in altıncı stüdyo albümü Binaural satışa sunuldu. Albümün en iyi parçası ve aynı zamanda çıkan ilk Single olan "Nothing As It Seems" için Pearl Jam tarihindeki en iyi kaydı demek yanlış olmayacaktır. Albümdeki parçaların tempo yükselten sert veya oldukça yavaş parçalar olarak ayrılıyor. Özellikle 1998 yılında çıkardıkları ve hayranlarını pek memnun etmeyen Yield sonrasında bu albümde çok daha fazla melodik parçalar kullanılmış. Breakerfall ve Gods Dice ile hızlı bir şekilde başlayan albüm daha sonraki parçalarla biraz tempo düşürüyor

ve melodik soft parçalar Nothing As It Seems ve Thin Air ile de doruk noktasına çıkıyor. Albümün tanıtım için medya ile görüşmeyi reddeden ve hatta klip çekmeyi bile düşünmeyen Pearl Jam'in albümleri, buna rağmen en çok satılanlar listelerinde üst sıralardan düşmüyor. Buna en iyi örnek de henüz çok yeni olmasına rağmen Bestseller unvanı alan Binaural. Pearl Jam hayranlarını hayal kırıklığına uğratmadan yeni bir boyuta taşıyacak olan albüm her türden rock dinleyicisine hitap ediyor.



## DiabloII oynamaktan iflahı kesilenler

Deus Ex, Time Machine ve Icewind Dale de oynadık ama Diablo II yüzünden yeterince bahsedemedik.

**U**zunca bir zamandır FRP  
yıkılarak, binlerce rum-  
dye'nin yolları kesen bu-  
layı gökten uç yaza düştü başıma  
Bir TSR'in küçük kusak FRP'erin  
den Baldur's Gate'nin kipsi-  
cewind Date, bir d'geri System  
Shock'un yaratıcısı Warren Spec-  
tor'dan ayrıntı tarazda olan nefis bir  
RPG. De is Ex, sonuncusu se-  
yazda biraz çok tutumlar. Se-  
cuçla Diablo 2, bir anı ile ayrı t

İndirimi etkilemek için fırsat bulerek uzun zamanı birbiri geçiştirip, daha ERP/RPG ile hakkında söylemek istedikleri şeyleri, mecliste

En y's eski FRP'er saygı ile anarak basamak 55 firmasının TSR'e ortak olarak ürettiği ilk FRP'lerimden birini anıyor. Türkiye'den Dr. Doga Arçelik'in de geçtiğini Dieth Knigats of Kylin Dark Queen

Of Kırım Çelebi, mevlâ, sevâs  
 şâhîrînde tîpkî Bâd-ı Şâle  
 qib izometrik olarak kâatle  
 nîzî jüftek yâ tîllî çî çî  
 âdâttâ bîzîçî mînî est  
 rîdîr kîplî orîrî. Bîr  
 mînî mî kîrîştîz sîzî Mî  
 nâbî yîrîne çîrî çîyî  
 dîrî sîrî derî çîzî  
 bî çî orîrî yîzî qînâ  
 kî kî bîrînî sîzî çîyî  
 bîrîzî Eski bî çîyî kîsî



Gulshan Habibzadeh &amp; Batu Hergunsel

### Bu aralar ne oynuyorlar?

Diablo II

## Time Machine

Irwindale

mişti, ama memlekete or na  
kitap değ i, ya nızca disketler  
gelir, iç in se yaramadığ ını  
sö ylenimizdi

Dana sonra Eye of the Beholder gibi grubunuzdaki erin gözlerini de geçirerek oynadığınız FRPL'ler tefrika. Bu sistem, artık anırdan çok etkilemeyeceği için Eye of the Beholder sensisive benzerini zindar/dairent nace rakar olarak keld. Kurallar yine aynı olmasına karşın savaş sahnesi sırası sıra taklık ağırık değil, geçecek zaman olarak cıyın yanıyor ve el çabukluğur adanıyor.

Bir dönüm sonra ise Menzo karanlık ve kaizenlofi gibi yitir birinci kış perspektifinden oynanmış ancak adam adam değil FPS ler gibi kesintisiz ilerleyebileniz şey aynı ayınlara sığa gedi. Bir zıt tükler işimamız da doneme rast gelir. Ardından İSR, bilye sayar piyasasından bir süre kayboldu. Ortak çok sessizleşmişti.

Bachurs Gate gıste dı ki bu  
fırından öncek sessiziktı

## ŞEHİRDE YENİ ÇOCUKLAR..

İlk kısıak FRP'ler fantez ogele  
rını taşıyorlardı tasımas ne an  
cak RP yanı Role Play'ng kısm  
ortade yoktu. Belli bir senaryo  
dahirinde ilerlemek zorundayd  
nız. Hatta sanırım Eye of the Be  
holder 3 deydi Silvermoon tapı  
nağılla qırıyorsunuz. Bir kapıdan  
geçmek istediğinizde rahipler s  
ızı durduyorlar. Siz de diyalım  
taman "good" alignment düşün  
ce yapıp de bir grup kurmuşsu  
nuz söz dinliyorsunuz. Ama o  
kapıdan girmeden oyun devam  
tırıyor. Yılyetli olmanızı kar  
şın senaryo gereği kuralarla karşı  
gelmek zorundaydınız, oldu mu  
sındı. Devam edeyim uzunca







bir süre oyuncuya istediği esneklik veren bir "rol yapma" oyunu boy göstermedi. Bu konudaki ilk örneklerden birinin Ultima Online'den olduğu söylenir, ben hiç oynama fırsatı bulamadım, o nedenle yorum yapmaya hakkım yok. Ancak kendimi gerçek anlamda özgür hissettiğim ilk oyun Fallout oldu. Zaten Interplay, gelmiş geçmiş en iyi RPG olarak anımsatmıştı Fallout'u ve kesinlikle haklılardı. Seçtiğiniz karakterin özellikleri göstermelik değildi ve izleyebileceğiniz sınırsız yol bu unuyordu. Hala bitmesi en çok uzaldığım



oyundur. Fallout 2'ye sınavlar vs neden diye yeten kadar ilgi göstermemiştim (şimdi zaman geldi diye düşünüyorum, çünkü gelecek ay Fallout 2'yi veriyoruz. Hepinize duyuru). Ardından hem biddik ortaçağ fantezi öğelerini, dahası AD&D sistemini, cermen Baldur's Gate ve takipçileri piyasaya gıverdiler ve "Fantasy Role Playing" gerçek anlamını

buluverd

Tüm bunların arasında Diablo neden RPG olarak tanındı, hiçbir fikrim yok. Diablo, bildiğim oyun türünün hiç birine tam olarak dani edemediğim ve aşırı zevk aldığım bir oyundu. Ama neden adı RPG olsun?

Bu soruya hala verecek yanıtlım yok.

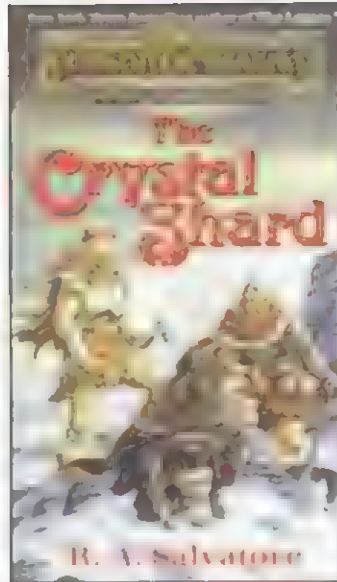
#### UYAN..

Sonra tıfıl bir şey oldu. Eski FRP'lerin sadece F, yetenlerin ise FRP olduğunu düşünürken artık her şeyin apaçık sunulduğu ve bana hiçbir şeyin kalmadığını fark ettim. İşte eski dönem oyunlarının sınırlı büyüklüğünde esneklik yoktu ama gerçekte ben her şey kafamda canlandırmıştım. Ekrandaki koca koca piksellerden oluşan karakterler, zihnimde zımların en ince işleme sine kılıçların kabza arındaki taşı, büyü kitabının ayarındaki yitirilere kadar geçerdim. Benim istediğim sık paraların dan göz alıcı efektlerden seslerden çok daha fazlasıydı. Benim istediğim kendimi "çerçer" hissetmekti.

Aktık eski FRP'lere ya nızca ilk o dıktan sonra do ayı değ i, benim düşünmemi sağadıkları, beni destanların cıne çektiüklen için saygı duyuyorum. Şimdi biliyorum ki onları düşündüklerim

aksine bu ki küçük harflı, dğerlerinden çok daha gururu bir şekilde taş yörük qoguslerinde.

Bu kadar, bundan sonrası sizere başka haberler vererek do duracağım. Sizlerden gelen



ki onemli soru var. Birincisi D&D 3rd Edition Player's Handbook'un çıkış tarihi ile ilgili. Daha önce de 3rd Edition'dan çok bahsettik ama bir son dak ka hatırlatmas daha yapayım dedim. Player's Handbook, bu ay Agustos'ta piyasaya çıkacak. Beraberinde yeni başayacaklara yönelik bir D&D macera seti ve karakter

kağıtları da bu ay bulabileceğiniz D&D ürünleri arasında. Dungeon Master's Guide ve Screen'e ek olarak, Monster Manual'da ekimde hizmetinizde.

Bir diğer soru Türk, yedek kopya Diablo 2'nin bir CD eksik olup olmadığı. Aslında Diablo 2 dört CD olarak tasarlanmıştı (Her act bir CD'de olarak). Ancak Blizzard daha sonra değişikliğe giderek bir install, bir cinematic ve bir de play CD olmak üzere oyunu üç CD'ye topladı. Yani Türkiye'deki veriyorlar eksik değil. Tabii bu konuyu rahatlıkla kopya yazılım kullanmanızı da geçerli bir neden değil, ama ne yazık ki Blizzard'ın aha bir Türkiye distribütörü yok. Keşke olsaydı da bilgisayarlarında orijinal Diablo 2 kutularını görebileydik. Öte yandan bu kopya

CD'ler e Battle net'e girmeniz mümkün değil. Battle net dışındaki serverların da hıleye karşı korunmaz olduğu düşünenecek olursanız internetten multiplayer oyunun keyif vermeyeceği açık. Eğer biriktirmiş param var diyorsanız ve orijinal bir Diablo 2'nin peşindeyseniz araştırmacı gazeteci Gökhan dan aldığımız bilgilere göre Blizzard şu an doğru adres değil. Neden ise onların e-ticaret stokların da şimdiden tükenmiş olması. Bu nedenle Blizzard'ın verdiği fiyat 60 \$, oysa www.cdماغ.com gibi sitelerden 45\$'a bulabilmeniz olası (alışverişten haric tabii). Collector's Edition'lar için ise e-bay gibi açık artırma sitelerinde 100 \$ gibi paralar odemeniz gerekecek. Acı ama gerçek!

Dergideki biraz bisküvi, biraz kan ve Selçuk'un eima suyu. Tuğbek'in, Serpil'in findıkları ve cipsi kramaryası (sağ olsunlar). (Elaine gözüne düşecek Batuuul O cipsi leni kram etti. bir daha düşün isterseniz Com) geçen yirmi bir saatte sonra cıme doneceğim. Hepinize iyi tatiller ve uykular!

**Batu & Gökhan**

**Batu ve Gökhan daha az yazıp daha çok kazanmak için her türlü hokkabazlığı yapmaktadırlar ama biz yine de onları çok seviyoruz.**

## You're Knocking on Heaven's Door

Bir insan gerçekten ölebilir mi? Sonsuza kadar var olmak mümkün olabilir mi? Ölüm sadece bir oyun mu?

**E** d torden bölümünde bahsettiğim ve bu yazının başlığından da anımsı olabileceğiniz üzere bu ay çok farklı bir konudan, bir arkadaşımın ölümlü oynadığı oyundan bahsedeceğim ama sakın endişelenmeyin. Bu, her an ölebileceği düşünülen bir insan için ağıt yakacak üzücü, dramatik bir yazı olmayacak. Nedenler ise bu yazının konusu.

soylediğinde eminim siz de benim gibi karşınızdaki şaka sever arkadaşınızın şakasına katılır ve oturup birlikte arkadaşınızın ölmesi durumunda bir insan ve bir ruhun ne tür işbirliği içine girebileceğini güle güle birbirinize anlatırdınız. Ta ki telefondaki arkadaşınız çok korktuğunu söyleyip çıkıp çıkıp ağlayana kadar.

Hayır, ne yazık ki şaka değil. Usteik bu öyle bir gerçek ki, her

rek, önümüzdeki yıl çıkacak güzel oyunlardan bahsedip, "senin adna da oynarım, üzülme" diyerek onu sınırlendirmeye çalışıyorum ancak hiç sınırlendirmeyi götüp tatlı tatlı gülüşünü seyre diyorum. Ya da, sigara yakmıştı da, kendini öldürüyorsun, farkında mısın?" demekten kendimi alamıyorum.

Veya yağ ve ağır yemekler yediğinde, "Kilo alacaksın, çirkin

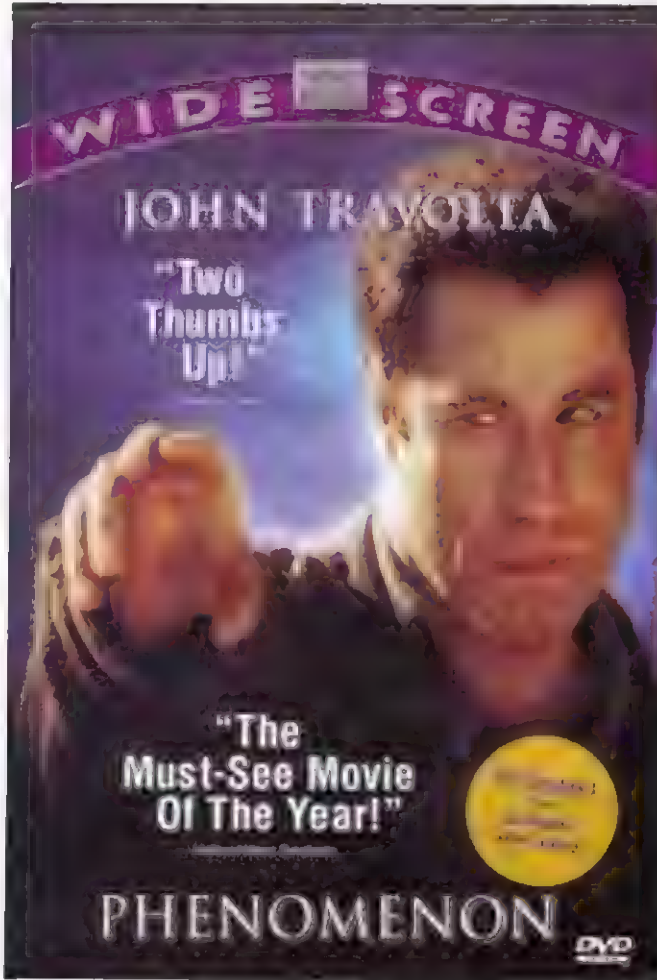


Cem Şancı

**Bu aralar ne oynuyor?**

Deus Ex  
Metal Fatigue  
Diablo II

yeteneğim burada tıkanıyor. Tek söyleyebileceğim, ölmek üzereyken bile bu kadar hayat dolu



### Phenomenon'u Seyretmiş miydiniz?

Sıradan bir günün, sıradan bir saatinde telefonunuz çalıyor, sevdiğiniz bir arkadaşınız telefonda çok neseli bir sesle, beyin damarlarında bir rahatsızlığın oluştuğunu ve erken müdahale edilemediği için kısa bir süre sonra öleceğini, ama üzülmemen gerektiğini çünkü öldükten sonra sizin koruyucu meleğiniz olacağını

gün onun gözlerinin içine bakıp, güzel gözlerindeki yaşam sevincini gördükçe sapsağlam olan bizim, üzerimizdeki bezginlikten, bıkkınlıktan utarıyor, ona hakaret ediyormuşum gibi hissediyorum.

Neredeyse her gün on dakika veya yarım saat, süresi önemli değil, oyunlardan bahsediyor, bilgisayar oyunları üzerine sohbet ediyoruz. Bilerek ve isteyerek,



bir kız olacağsın, kimse seni almayacak" dememin nedenini inanırım ben de bilmiyorum ama şuna emin olun ki, karşılıklı oturup bir hayli gülüyoruz.

### Ne Bu Şimdi? Şaka mı?

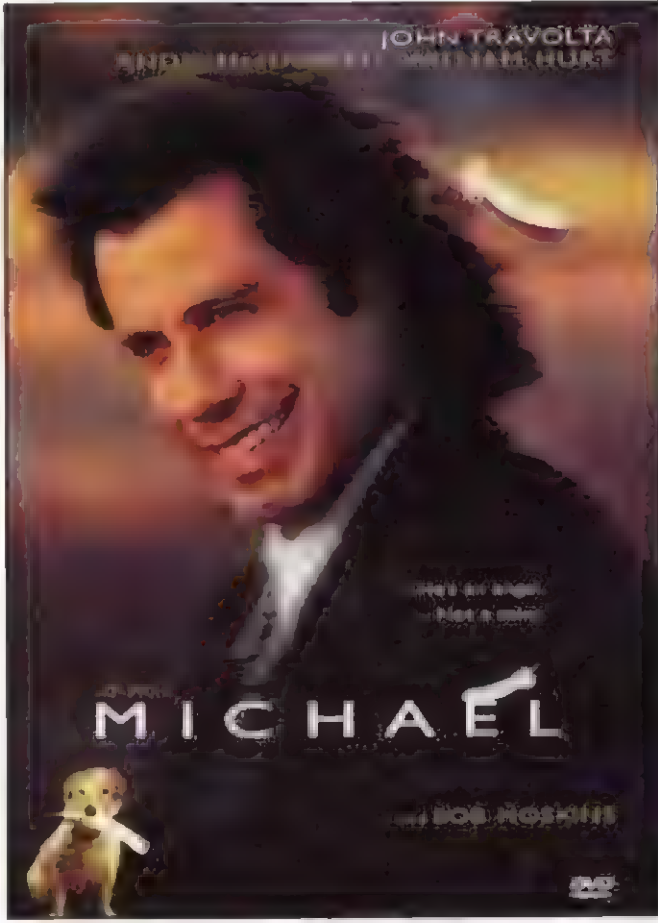
İşin üzücü yanı, bu talihsizliğe uğrayan insanın öldükten sonra, birkaç gün yas tutulup, sonra unutulacak biri olmaması. Yani kimi insanlar ölürler ve siz hem oluyun hem ailesine nezaket göstermek amacıyla biraz da sosyal hayatın veya dinin inanışları da yattığı kurallara nedenyle, sıyah takımlarınız giyinir, bir cenazeye katılır, ağlayanlara baş sağlığı dersiniz ama akşam, pırıl pırıl kıyafetlerinizi giyerek yeni gelen film galası na gidebilirsiniz. Ancak bu sefer durumun çok farklı olduğunu anlatmak istiyorum ama arkadaşımın kimliğini açık etmeden size nasıllanatacağımı da bilmiyorum. Benim bile yazarak ifade etme, kelimelerle oynama

olan bir kızın arkasında veya onunda ağlamanın ona saygıslıklı olduğudur.

### Aslında Hala Bunun Bir Şaka Olmasını Umuyorum

Aslında benim pek çoğunuz bir şekilde arkadaşınızı tanıyorsanız veya farkında olmadan onunla ilgilisiniz. Kim olduğunuzu açıklamayacak olmanın sebebi, o olene dek bu sırrı kimseye anlatmayacağım söz vermiş olmanız değil. Aslında, burada adını yayınladığımda hepimizin ona telefon edip, ölüme bu kadar çabuk teslim olmaması gerektiğini söyleyeceğinizi ve onu tedavi aramak için dünyanın her yerinde gitmeye çalışması için ikna edeceğinizi bilsem, ismini ve telefonunu yayınlamaktan çekinmeyeceğim ki zaten adını söylediğim de telefonuna da gerek kalmayacak belki. Ama, hem de büyük harflerle bir AMA ile kafamı karıştıran çok önemli bir şey var ki, bunun ne olduğunu anlatabil-





mem için size arkadaşımın güzel gözlerini göstermem gerekirken... Korku ve endişe taşıdığı... görmüş olsam da, öleceğini öğrendiğinden beri gözlerimde inanılmaz bir huzur hissediyorum. "Bir ilki aya kadar buralar da gezdiğinde artık ben yanında olmayacağım ve buraya her geldiğinde belki de beni hatırlayacaksın" diyerek ortamı duygusal laştırdığı ve ağlamaya başladığı çok nadir anlardı. Gözler daima cıvılcıvı, dudaklar da mağulümseme ile dolu ve yanaklar kıpkırmızı arkadaşımı, beni yaşadığımdan utandıracak kadar huzur ve sevinç dolu görünüyor.

Sabahın köründe telefon edip, uykulu uykulu ne olduğunu anlamaya çalıştığım bir anda, güneşin doğuşunun güzeliğinden bahsetmesinde, kısa süre sonra ayrılaacağı kedek güzellikleri fotoğraf makinesi ne kaydeden bir turistin parasının karşılığı alınmaya çalışan aceleciğini değil, günün en güzel saatlerinde yataklarında uyusukluk eden bizzat umlulenin, yaşamı arımıza bir şafak söküşünün güzel manzarasını bile sokamayacak kadar beceriksiz oluşumuzu görüyordum.

### Ellerim Titriyor

Evet, kimi zaman benimkiler de titriyor. Ama arkadaşımın elleri artık kontrol edemeyecek kadar titriyor. Bir gece yarısı bana telefon edip, "Ellerim titriyor artık durduramıyorum!" dediğinde yapacak bir şeyimin olmaması, ellerimin kol arımın bağlı kalması çok acıdır ama o etrafındaki insanları şaka ile rahatlatmayı o kadar iyi biliyor ki, "yani sen aradım, çünkü deprem oluyor diye korkmayasın istedim" diyerek gittikçe yaklaştığı ölümle dalga geçebiliyor.

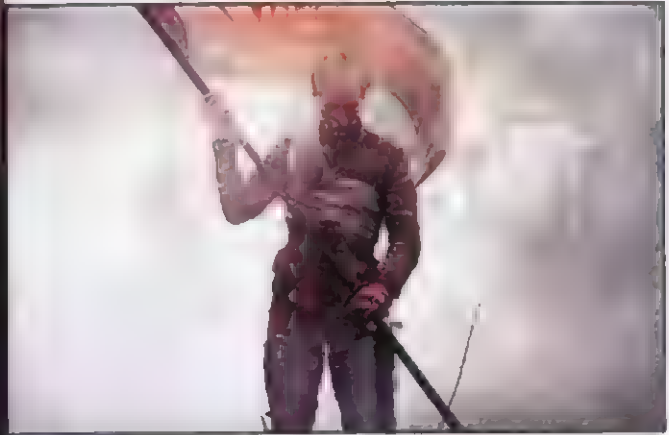
Aslında beni araması aramızdaki sıcak ilişkinin ve güvenin ötesinde ikimiz içinde önemli farkında olduğumu bildiğim ve yazılarında da okumuş olduğuna nandığım üzere, insan arın sosyal normların yani sosyal yaşamın dayatmalarının etkisinden kurtulma arıhalinde davranış biçimlerinin ne olacağını, kâşacası para, pul, gıym, yiyim, statü gibi endişelerden kurtulmalar halinde, yalın duyguların nasıl işleyeceğine yönelik tip kitaplarında yazılanlardan daha canlı bir deneyim tecrübe edebilmeme yardımcı olduğunu biliyorum.

### Ölümü Yenebilmek

Bazen çoğunuzun, yazarlığın ne kadar keyifli bir iş olduğuna dair attığınız mailleri ağır nakaretlerle geri gönderirim geliyor çünkü, sevdiğiniz bir insan gözünüzün önünde olurken siz onun acılarından bir kitap çıkartıp, onu tanımayanlara ulaştırabilmek için tüm o acıya şahit olmak zorunda kalıyorsunuz. "Yazarlığın zorlukları" ile ilgili bir nutuk çekecek değilim ancak bu bahsettiğim örne-

onünde her gün biraz daha oluyor olduğu. Ben ise onu ve o yaşamı doğululumsemesini, alaycı tavrılarını, espirili yorumlarını kitap haline dönüştürmek için zamanla yarışıyorum ve kimi zaman kendime ne yaptığımı sorduğumda, onun hastalığına çare bulamadığımı ancak eminden onu o ümsüzleştirilmenin gelebileceği cevabına ulaşabil yorum.

Evet guze im, umanım bu der



ğın her zaman ölmek üzere bir insan hakkında olması gerekmedigini, bir aşk acısı ya da tüm hayatını gende bırakıp Kanada'ya Amerika'ya göçen bir adamın yaşadığı uyum ve hayatta kalma savaş karşılarında da geçirdi olduğunu anlatabilsem eğer size, arkadaşımı da aynı diğer örneklerde olduğu gibi, kitap sayfalarına geçirilmesi gereken bir deneyim gibi görmek zorunda kaldığım için nasıl bir vadedan azabı, çektiğimi anlatabilirim sanırım.

Lafı uzattığının farkındayım, kısaca söylemek istediğim değer verdiğim birinin gözümün

ğı yayınlandığında hala aramızda ve hala bana telefon edip, bu komik yazının ne anlama geldiğini sorabileceği kadar birincine sahip olursun. İşte söz veriyorum, cennetin kapısını çalmanı engelleyem yorum ama güzel gulumsemem ve hayat dolu, cıvılcıvı seni ölümsüz estireceğim. Dilerim, insanlığa bir örnek olursun ve insanlar seni tanıdıktan sonra benimgibi kendilerinden utanırlar.

*Cem Şancı bütün ay boyunca dünyanın en eğlenceli insanı ile olur olmaz her yerde güldü. Gulumsemeye de devam edecek.*



## Yol Rehberi

Birbirine uygun olmadığı halde yanyana getirdiğiniz her iki kelime sizi bir sorumluluktan kurtarır

**K**ahve, koltuk, muz, yağ, yağmen, dışanmamış bir sessizlik, mecburiyet... bunların hepsi var. Ama nedense yazmak için doğru zaman değil. Butun ayın hastalık yaratan kısırlı doğusundan kur tu muşum gibi hissettiren bu tek sayfa, şimşek bembeyaz naliyle boşluktan başka bir şey çağırıyor. Eh, yazıya ne hissederek başladığımı artık biliyorsunuz ve durust olmak gerekirse, bundan sonrası ni okumasanız da olur. Ama tabii okunan her satırın insana bir şeyler kazandırdığı yala nına inanıyorsanız devam edin.

### Oyungezerin Yol Rehberi

- **1.** Her başarılı rehber gibi Oyungezerin Yol Rehberi (OYR) de kısa ve anlaşılır maddelerden oluşur.
- **2.** Oyungezerler, rehberin içeriğinden önce oyun gezmek ve yol kavramının anlamı üzerine hemfikir olmak ve rehberle aynı di konuştuklarına emin olana kadar rehberde yer alan maddeleri ciddiye almama ıdırar.
- **3.** Her başarılı rehber gibi

farklı olarak daha yorucu, eğlen ce i, kapsamlı, şaşırtıcı, yıldıncı ve sradan olabilir.

● **5b.** Yol. Başlangıç ve bitiş noktaları herkes için değişeb en ve genellikle o iki noktayı birbirine bağ adığı mı yoksa birbir niden ayırdığı mı bir nemeyen yocunun var olma sebebi.

● **6.** OYR de bütün iyi rehberler gibi rehber iğini üstlendiği şeyden çok kend iyle ilgilidir ama rehberlerden hiçbir beklentisi kalmamış olan bir oyungezer için daima fazlasıyla yeterlidir.

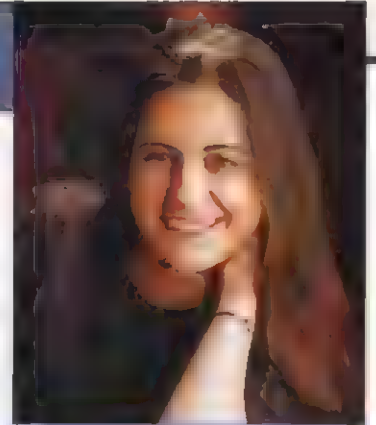
● **7.** İyi bir oyungezer hiç kul lan mayacak da olsa bir rehberle asla hayır demez.

● **8.** Yoldaki bir oyungezer için asıl rehber yolun kend i sidi ve hiçbir yazılı metin bu yola, diğer bir deyişle bu rehberle rehberlik edemez. Ama söz konusu olan tek bir oyunsu bu rehberlik işi her zaman mümkündür. Çünkü tek tek oyunlar oyun gezmeye işinin durakları gibi görülebilir ve durma noktalarının tanımlamak ve burada yapılması gerekenler hakkında herkese uyabilecek öneriler sunmak daha kolaydır.

surekli değişebilir.

● **11.** Hatta (hatta diye başlayan madde olur mu ki?) düzeni ya da düzensiz ara klarla oyungezere sunabilecek tefrika rehberler hazırlanabilir ve bunların o anda geçerli olan hava, yol ve ruh halleriyle ilgisi olması gerekmez.

Oyunlarda erlemenin en sağlıklı yolu oyunu kuralanna göre değil, bildiğinizi düşündüğünüz yollardan oynamak. Ne bir yorehberine ihtiyacınız var aslında, ne de neyi yapıp neyi yapmaya çağınızı söyleyen kurallara. Size yazının en başında da söyled iğ m buydu aslında. İnsan karşısında yapmak istediklerini kendiyollarından halledebileceğini düşündükü birleri varken pek konuşmak istemiyor. Ne yapalım bu ay da böyle oldu. Hiçbir şeyin yazılması gerekmediğini düşünerek ve evrenin zaten boş edilmiş laflarla dolu bir çöplük olduğunu bile burada ciddi bir şeyler anlatmaya çalışmak sacma geldi. Yine de iste bir sayfalık bir yazı var ortada. Ama içim rahat, kendini reddeden şu 11 maddelik yol rehberinin söyledikleri ne sizin ne de benim.



Serpil Ulutürk

**Bu aralar ne oynuyor?**

SimCity 3000 WE  
Vampire  
Mortal Kombat

çin bağ ayı değil. 2000'li yılların ilk Temmuz ayı hepimiz için geçmiş olsun arkadaşları. Dana eğlenceli ve daha az yorucu yazılar da yazacağım bir ara size. Ama yeni bir rehber yazma girişiminde bulunmayacağıma söz veremem.

Serpil Ulutürk

*Bütün Türkiye Serpil Ulutürk'ün şu "daha eğlenceli ve daha az yorucu yazılar" ını bekliyor sabırsızlıkla. Ama YİM'in yorumu, Serpil'in bunu başaramayacağı yönündedir.*



OYR de 2 numaralı maddenin 1 numaralı maddesi çurutebileceğ in iddia eden bir 3 numaralı madde içerebilir.

● **4.** Bir oyungezerin kafası asla rehber olduğ unu iddia eden bir maddeler zinciri yüzünden karışmaz.

● **5.** Haa, ikinci maddedeki kavramlarla ilgili açıklama yapmayı unuttuyorduk (biz, rehber o arak).

● **5a.** Oyun gezmek. Sıradan bir Pazar sabahı gezintisinden

● **9.** İyi oyungezer "bu ne biçim rehber" diye yakınmaz. Onun yerine altıncı ve yedinci maddelerdeki açıklamaları okuyup içinden 10'a kadar sayarak sakiniştir.

● **10.** OYR adı altında birbirinden farklı bir sürü rehber hazırlanabilir. Bunlar birbirlerini yalanlamalar bir yana kend i içinde tutarsız olabilirler. Çünkü oyun anı, yollar ve kendilerini tanıyan gezelerinin de kabul edeceği gibi hava, yol ve ruh halleri





## Diablo'dan Nefret Etmek

Oynuyorum... Günlerdir, gecelerdir, hiç usanmadan. Diablo ölüyor, bir daha ölüyor, bir daha bir daha... ben durmuyorum. Bir Necromancer'ım bir Paladin. Dünyanın en anlamsız oyunu bu? Oyun dünyasının vebasası...

**B**aştan anılaselim. Şaka yapmıyorum, anlamsızca ters yazılar yazıp ilg. çekmeye de niyetim yok. Bunlar gerçek ve samimi duygularım. Diablo'dan da Diablo II'den de nefret ediyorum. Diablo'ya olan antipatim yıllar önce oyunu ilk gördüğümde başladı. Oyunun adı FRP'yi hesapta ama karşınıza çıkan yaratıkların üzerine tıklamaktan başka yapacak bir şeyiniz yoktu. Tamam grafikler güzeldi, videolar ise o zamana göre mu-kemmel. Ama bu oyun Myst ile yarışabilir miydi? Ya da Falout'ta?

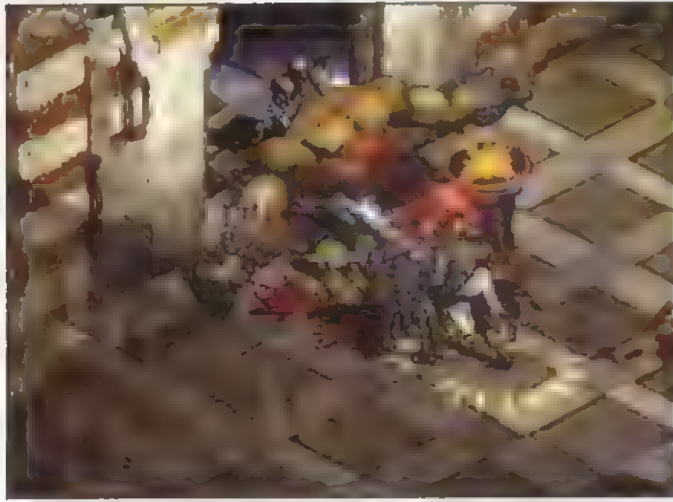
Bu yüzden pesini bıraktım oyunun. Bir kere bile oynamadım ve oynamamaya karar verdim. Bu durum, na'nı yeğenim gelip de Diablo'yu çok sevdiğini ama oyunu bir türlü bitiremediğini soyeyene kadar sürdü. O an kabaran yardımseverlik duygum müydü yoksa zorla bastırılmaya çalıştığım çekim kuvveti mi bilinmez. Birkaç dakika sonra oyunun başındaydık.

Oyun save'inden devam ettim ve yarım saat sonra Diablo yerde cansız yatarken karakterim soustone'u başına yerleştiriyordu. Görev tamamlanmıştı ama oyun bitmedi. Hiç durmadan baştan başladım. En anlamsız bulduğum oyunlardan birinin esin olmuştum ve artık soranlara onun ne kadar şahane bir oyun olduğunu anlatıyordum.

Olay zamanla kullanmıştı. Hastalığımdan kurtulmuştum, artık ona daha objektif yaklaşabiliyor. "Baldur's Gate dururken kim Diablo o oynar mı?" diye ahkım kesebiliyordum. Ta ki ikinci hain Sinan Akko bir gün ofise gelip masama Diablo CD'sini bırakana kadar. "Hadı sen de kurda multi-player oynayıp." Bu sözler sizin için ne kadar basit gözükseler de bugün, ben kilisenin kat kat altında yatan kutsal kitapardan birini kucağıma fırlatıyorlar gibini sevdim. Hastalık tekrar nufuz etti. Leve in yeni çehresi üzerine yapmam gereken bütün çalışmalar bir yana atıp oynamaya başladım. Günleri, geceleri kova-

adı. Kaç gün eve gitmedim bir miyorum. Inventory'imde ofistek nerkesin bir çift kulağını taşıyorum artık. Kimbilir kaç gün, kaç gece yitip gitmişti ve ben kaç tane şahane oyunu bir kere bile oynamadan rafa kaldırmıştım.

Bu hastalığı atlatmam ko'ay olmadı. Herkes bu ikinci Diablo ziyaretimden bıkmış da multi-player'ı bırakınca tek başıma devam ettim. Sevgi karakterimi bırakmazdım. Birkaç level daha atlamalıydım. Zaten oyunun bağı sık sık sistemine saldırdığı noktaya buydu. Eğer bünyenizde bir pa'ca olsun leve açlığı varsa oyun bunu korukluyordu. Ve siz uyus-



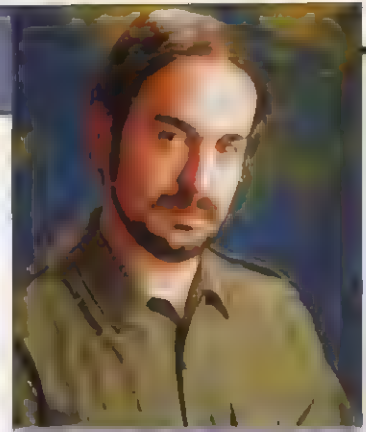
turucu bağımlılıymışçasına günde iki leve atlamadan rahat edemiyordunuz. Akşam yorgunluktan başım yastığa düştüğünde huzuru bulacağımı umuyordum. Ama hep aynı kabusun ortasında tam Diablo'nun pençeleri arasında canvermek üzereyken kan ter içinde uyanıyordum.

Geçti hepsi geçti sonunda Bilgisayarımı formatladım, hain Sinan'ın verdiği CD'yi kırdım ve kabuslarım geçene kadar geceleri çok az uyudum. Tekrar huzurlu ve normal, mutlu bir yaşam geri döndü. Aylar boyunca kendimi olması gerektiği gibi nispettim. Ta ki... Diablo tekrar ortaya çıkana dek. Önce dört bir yanda söylenilen dolaşmaya başladı. Olabilir miydi? Gerçekten geri dönmüş müydü? Söylenileri

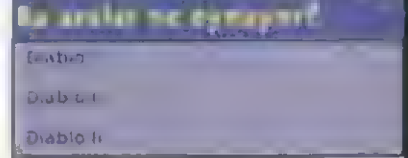
kapkara bulutlar ve ardından anlatılamayacak kadar kasvetli bir hava ziledi. Gerginlik ve korku bütün vücudumu sarmıştı.

Sonunda ilk falen'i görünce tam olarak emindim. Diablo geri dönmüştü ve ikinci kez karşımdaydı. Ayardır kendim dahi herkesten sakladığım kılıcımı ve zirhimi kuşanıp karanlığın güçlerinin üzerine atıldım.

Oynuyorum. Günlerdir, gecelerdir, hiç usanmadan. Diablo ölüyor, bir daha ölüyor, bir daha bir daha... ben durmuyorum. Bu sefer sadece level'a ve experience'a duyulan açlık değil, bu da na büyük bir açlık. Saklı sevdası sarıyor bedenimi. Zealimi I'd'a



Tugbek Ölek



rum ki afallayıp yere yığılıyorlar. Yüzümde bir tebessüm. 20 Level War Cry. Kırk batayı elmden atıp Pit Lord'ların ikisini kılıcını yerden alıyorum. Kılıçlar çaprazlaşmasına havada dondurmeye başlıyorum. Onarın uçuşusuna haykırışım karışıyor ve Diablo'ya giden yolda karşımda duran her yaratık son anını ıltan eden sese kulak veriyor. Bu anetli toprağın dört bir yanından iğrenç çığlıklar duyuluyor. Ve ben seslerin en kalabalık geçiş yönüne doğru onuma çıkan her canlıyı biçerek ilerliyorum.

Diablo'yu öldüren büyük kahraman olarak giriyorum Pandemonium Fortress'a. Dört bir yanımı saran melekler eşsiz bir ilahiyi mirlanıyor. Arılan çevremi sarıp vücudumun her yanını kapayan yaralarımı iyileştiriyor. Ağır ağır çıkıyorum merdivenlerden Tyrael ve Cain duruyor merdivenin sonunda. Onlarda tek dizim üzerine çöküp selam veriyorum. "Paladın'ların en uçurlusu. Dünyanın ve cennetin kurtarıcısı" diye selamıyor beni archangel. "Sen bize geleceği sundun. Biz de sana ne dersen onu sunacağız" diyor. "Ben bu lanetten kurtarıcının efendim" diyorum. Yüzü çarpıyor o mukemmel varlığın ve yılan dili ile tısıyor. "Asla şimdiki uyan ve yeni maceralara atıl."

Uyanıyorum. Karanlığın içinde ki odamda olmaması gereken bir ses ve ışık var. Urperiyorum ve duvara doğru buzlaşıyorum. Sonunda bu esrarın sırrı anlaşıyor. Bilgisayarım açıyor ve görünmeyen bir el Diablo'nun ikonuna kı kere tıkıyor.

Tugbek Ölek

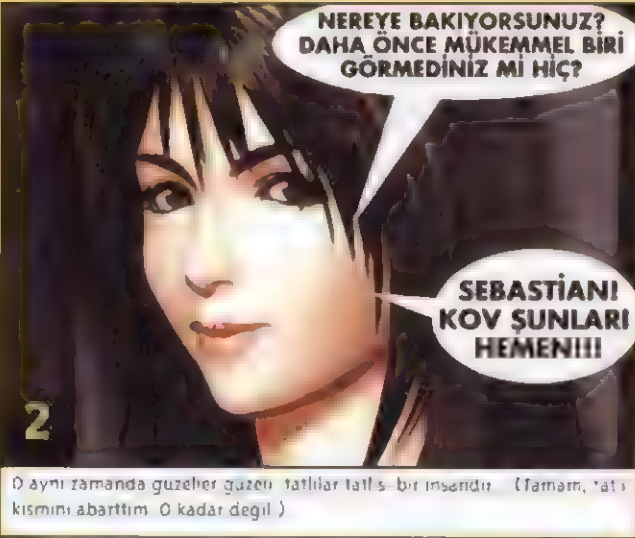
Tugbek Ölek, yemiyor, içmiyor, iş yapmıyor, yazı yazmıyor, Diablo II oynuyor.



Serpil arkadaşımızı hepiniz tanıyorsunuz, biliyorsunuz. Aslında ben biliyorum siz de dergideki yazılarından okuduğunuz kadar ile bildiğinizi sanıyorsunuz. Ancak, Serpil hakkındaki gerçekleri gün ışığına çıkarmak ve sizleri aydınlatmaktır amacımız.



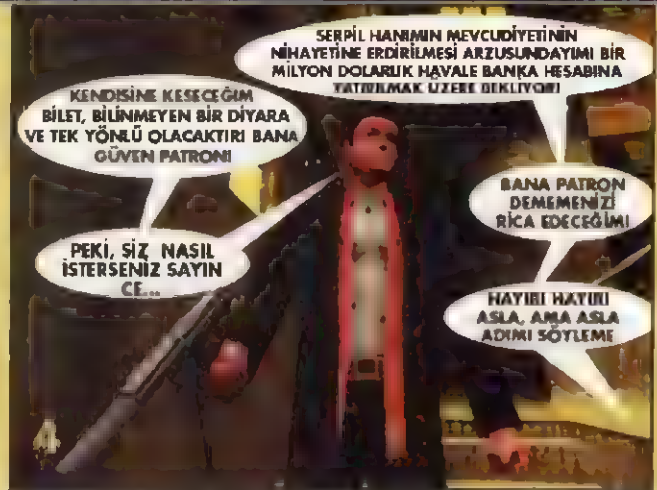
Serpil, şehrin ortasında çok büyük bir evde (şuna yaşam kompleksi diye im) yaşayan, çok zengin ve çok farklı bir insandır. O, her halükare etrafındaki basit halktan ayrılmaktadır. Toplumun elit tabakasının da üstünde apayrı, çok farklı, çok üstün bir varlıktır o.



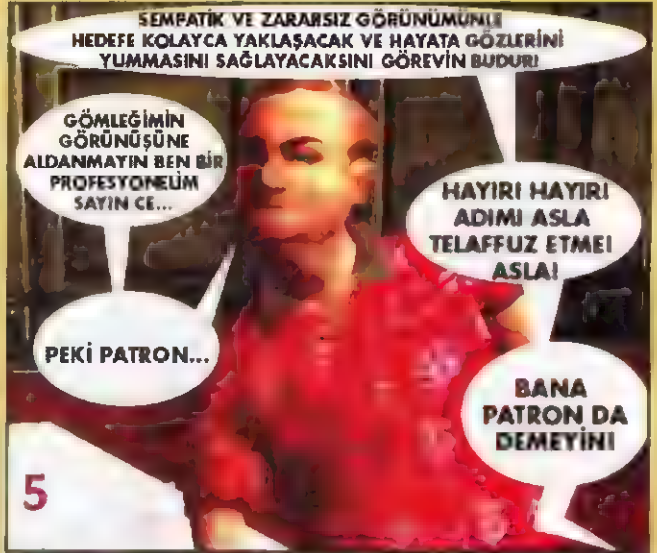
O aynı zamanda güzeller güzeli, tatlılar tatlısı bir insandır. (Tamam, "tatlı" kısmını abarttım. O kadar değil.)



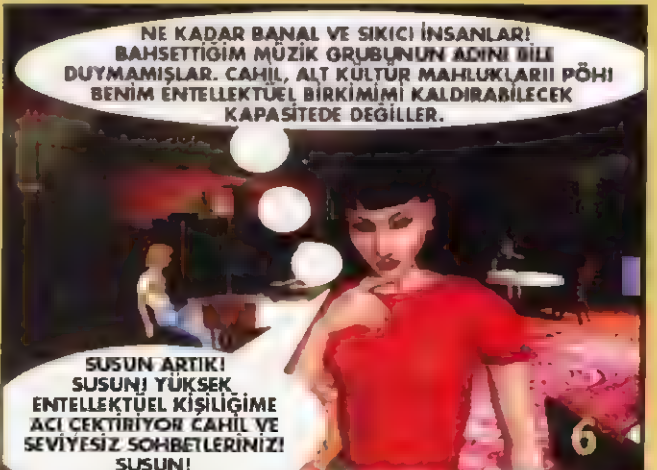
Ancak Serpil Hanım, sahibi olduğu uluslararası no dinglerden birinin basın kolunda faal yet gösteren bir oyun dergisinde tebdilik yafet mütevacı bir editör olarak çalışmakta ve çalışanlarını gözetlemekte. Ve derginin yazı işleri müdürünün bir kadın düşmanı olduğunu düşünmekte ve şiflen atmak istemektedir. Lakin, molağın yöneticiler arasında büyük bir halk sevgisi ve desteği bulunan yazı işleri müdürünün işten atılmasına şiddetle karşı çıktığından Serpil Hanım mutemadiyen sınırlı zengin geçmektedir.



Fakat yazı işleri müdürü, sakin sessiz görünümünün altında bir kurt, bir aslan, hatta bir canavar barındırılmaktadır ve Serpil'in onu işten atmaya çalışan gizli patronu o duyguyu kolayca öğrenecek kadar da şifayında dırsek çürütme deneyimlidir. Elbette çok sevdiği dergisinden onu kimsenin, hele de şımarık, uka bir kızın koparmasına asla izin vermemektedir. Hemen ilk kıratık katil tutarak Serpil'in miyadın dolmasını hızlandırmak üzere çalışmaya koyulur. İlk anlaşıldığı katil, karzmatik görünümü ve zor şiflen adam. Krstof'tur.



İkinci adam ise dahan şiflen ve tehlikesiz görünen ama tüm kurbanlarını bu şekilde yandıran Piri'dir. Elbette şifendi hepimiz Yazı İşleri Müdürü'nün rımsız bir kati, vicdansız bir şeytan olduğunu düşünüyoruzdur. Ama her insanın bir dayanması gerekir ve Yazı İşleri Müdürü de bu uka ve bümü havada nannın "kadın düşmanı", iftiralarına karşı sükunetle cevap vermeye çalışırken artık kilitli, hatta uşer ve dahi kanser bile olmuştur. Takdir edersin ki artık yapacakları meşru müdafaa kapsamı içinde değeri endirmemiz ve Yazı İşleri Müdürü'nü mazur görmemiz gerekir.



Serpil Hanım seardından çeviren her türlü kampaştan, peşne takmış kıratık katilden habersiz masum masum etrafındaki insanları kuçumsemeye devam etmektedir.

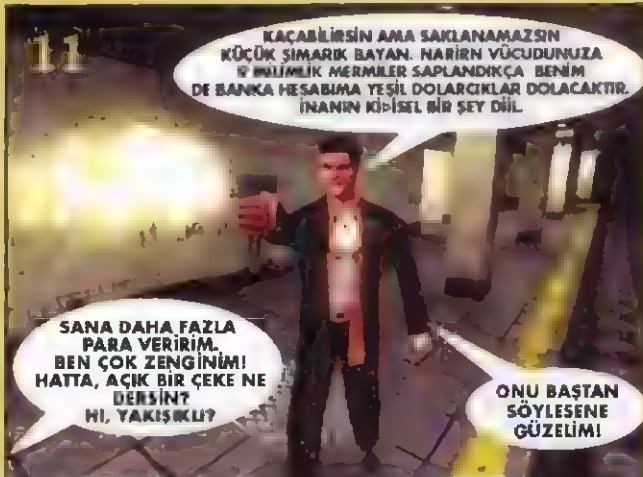




Ancak Serpil Hanım etrafındaki insanların kültür beklentileri hakkında yorumlar yaparken katilimiz P.Tir sessizce kurbanına yaklaşan bir yılan edasıyla Serpil Hanım'ın yanına sokulma planları yapmaya başlar. Tabii onun bu komik görüntüsünün altında, kurbanların kalplerini sokup kanlarını çeken bir canı yattığını hiç biriniz tanımı etmiyordunuz değil mi?



Evet anlaşıldığı üzere, P.Tir, aynı İCQ'da ve dergiye gelen mailerde Serpil Hanım'a aşkların ilan eden binlerce okur gibi, zehir çekirtiliğin pençesi ne düşmüş ve kendini kaybetmiştir. Profesyonellerin yüz karası olan bu kel ve fodu adam tüm kalbini bu zehirli sarmaşığa açmış ona bütün planlarını atarak kaçmasını sağlamıştır. Resimde de barın arka duvarından atlayarak dışarıda bekleyen Kristof'r'dan kaçmaya çalışan Serpil Hanım'ı açıkça görüyoruz zaten.



Sepettek çürük elma uygun biçimde temiz endikten sonra sıra esas kara lekenin, insanlığın başına gelmiş en büyük hatanın undo edilmesi gelmiştir. Hata ıuretim sonucu etrafına nefret, kin ve fthe sokarak dünyayı kirleten bu şahsiyet ne kadar kaçarsa kaçsın, profesyoneller kimeye pabucu b rakmayan yılların tecrükesi Kristof'r'ın avucuna düşer sonunda. Ancak, bu kez de bir soran çıkar çınkı Kristofer da fazla profesyonel düşünmektedir.



Ve P.Tir, hedef ne yeterince yaklaşıp tır. Artık tek yapması gereken burnu darma yere go derece duran bu hanımın omur iğine küçük zehirli iğnesini batırmaktır.



Ancak, P.Tir'in ihaneti tetkik rakonunda kara bir eke oarak kabul edilmekte ve cezası da racona uygun biçimde nfaaz edilerek gerçekleştirmektedir. Yazı şler Müdürü ve Kristof'r'dan kaçamayan P.Tir, aşkın d yet ne çok büyük bir bedele öder.



Ce gelelim, Yazı İşler Müdürü de merkebin sağ am kaz ga bağlamak gerektirdiğ konusundak hayat ders ni alalı kopra erin a tından çok su geçmiş tir. O ayları ki profesyoneller navale etmiş olsa da YİM tüm gel şmeleri yakından takip etmekte r ve Kristof'r ihanet ettiğ anda, nedefini asla şaş rmayan lazer target pointerli 7,65 kalibrelik tabancasından ik mermi ç kmıştır. Çünkü onun adı... Neyse, 'insanların öze, hayatlarına saygı, duyayım ve sadece dırdırdan, gürültüden uzak huzurlu bir yaşam sürmek arzusunda' Yazı İşler Müdürü nü sırlar perdesinin ardında, çok sevdiğ okuyucuları e birlikte ya nız b rakalm. Ona şimsiz kahraman desek de o ur.



# POSTA KUTUSU



**P**osta Kutusunda birkaç aydır Mad Dog'un cevapların görmeye alıştığınızı biliyoruz. Ancak, Mad Dog'da Sinan'ın bir vatani görevi yapmak üzere Malatya'ya gittiğinden (Fazla kuru kayısı yeme Mad Azı karar çoğu zarar!) posta kutusunu yazmak bana kalmıştı ama son anda, dergideki hain kaç odakların ayak oyunlarıyla Posta Kutusunu Serpil'e geçirdi. Şaka bir yana, Serpil'in de Mad Dog gibi, sorularınıza içtenlikle ve eindinden geldiğince cevap vermeye çalışacağını biliyorum. Hatta aramızda kalsın, bu fırsattan istifade ben de Serpil'e bir mektup yazdım ve merak ettiğim birkaç şey sordum. Umarım, aradığınız cevapları bulabilirsiniz Mad Dog için üzülmemeniz, bu çok şanslı arkadaşımız sadece bir ay sonra geri dönecek. Hepimizin sevdiği cevapları ve yazıları ile yeniden aramızda olacak.

(Cem)

Şte derginin en sevdiğim sayfaları ve işte nihayet ben de burada biraz konuşabileceğim. Mad Dog siz kan kusan cevaplarından bir ay için de o saza tatmış bulunuyor arkadaşlar. Bu ayki mektup arkadaşınız siz ve küçük sorularınızı dinleyip çözümler üretmek ya da üretilmiş çözümleri tekrarlamak konusunda çok nevesi. O yüzden uzun bir giriş yazısı ile yazmak istemiyor, evet simdi şu koltuğa uzanın ve anıttı maya başlayın bakalım.

Serpil

## Merhabalar Sevgili Level

Ben derginizi 1980 kasımından beri alıyorum. Benim 286sx 2 mb ram 20 mb hdd ve 5" bir monochrome monitorum var. Sizde upgrade gerekir mi? Gerekirse hangi parçalar? Yahu buna benzer sorulara cevap yazmaktan sıkılmadınız mı?

Level okuyucuları artık sunu anlamalı. Arkadaşlar Upgrade diye bir şey yoktur! Bilgisayarcıya gidersiniz doktor adamın eline venrsin. Kasayı yüklenip sevinçle oradan ayrıırken kapıdan içeri aldığınızın daha üst model yeni



bir parça gelir. Hersey kararır. Artık nedeñiz o parçayı almak için. Gene gitti dolarlar. Bunun için en iyisi hiç elindeki makineye dokunmamak bence. Siz alın eski cdlerinizi kurup kurup bir dانا oynayın. Bu arada bir kaç soru soralım dimi?

1) Duke'nin ikem forever biz o imeden çıkar mı? Yani dünya gozyle o oyunu görür müyüm?

2) Bu res dent evil Nemesis oyunu playstationda bile har kaydı. Acaba pcye gelince ne olur? Her şey eskisi gibi olur?

Bu arada Mad Bence Posta Kutusunda harikasin. Kimseye geri verme bu işi. Sana uzanan eller kınılsın (Bu sefer doğru adama yağı yaptık dim?) (Hahaha hahaha, yine iska cem.)

Tum Level çalışanlarına kolay gelsin. Başarılarınızın devamını dilerim.

Ozgur Dogan

**LEVEL N'aber Özgür;**

Hmm, gerc Level'in ilk yayın

tanından epey bir önce başlamışın dergiyi takip etmeye, ama afenim. Biz bile bunu başaramadık. Uzun zamandır dergiyi takip eden bir olarak çok hakısın, upgrade sorularından hepimize fenalık geldi (bu arada senin bil gısayanın durumu gayet iyi, en az bir 20 yıl daha bizim 80 yılın da verdiğimiz disketlerdeki oyunları oynamaya devam edebilirsin). Şimdi sor bakalım sorularını.

1) Yaşını belirtmemişsin ama eğer 75 olar değilse hala Duke Nukem oynamak için bir şansın var. Şimdiye kadar söylenenlere bakırsa oyunun önümüzdeki yıl kadar çıkması gerekiyor. Bu yine de temkinli bir yaklaşım, yani daha iyisi de olabilir. Aile büyüklerine selam!

2) Bilirsiniz sevgili Level okurarı, hiçbir şey eskisi gibi olmaz. Söz konusu olan Nemesis bile o sa... Bu arada bence de Mad Posta Kutusunda çok başarılı. Umarım bir hata yapıp askerliği uzatmaz ve önümüzdeki ay

benden kurtuluruz.

Yine bu arada, teşekkür ederiz, teşekkür ederiz.

## Selam,

İyisinizdir umarım Sizin gibi bir dergi ile yaşamak elde değil... Sizde birkaç sorum olacak.

1) FL Life oyununun nilelenini aabilirmiyim?

2) Benim banshee ekran kartım var, (Creat ve 3D Blaster banshee AGP den

bağlı) Fakat OpenGL destekliyor denmesine rağmen birçok oyunu

çalıştıramıyorum. Çözümü nedir?

3- Bir de bana hem pc hem psx için menajerlik ve FPS önerirmisiniz?

NE DİYEYİM KALIN SAGLICAKLAI

Alpcan Utlu/Samsun

**LEVEL Alpcan;**

İyiyiz tabii, sizin gibi okurlarla yaşamak mümkün mü (fa an



filan). Cevaplar;

1) Alabilirsin tabii, nereden aldığına bize de bildirdiğin sürece. (Ben dağıtıyorum arada sırada Serpil. Bu ayki General Stuff'a bir bak mesela.)

2) Ufak bir hata yapıyorsun. Banshee'nin OpenGL desteği yok. Sadece MiniGL denen kırılmış bir versiyonu destekliyor ki bunu her oyunda bulman mümkün değil. Dolayısıyla bu koşullar altında çözüm, devamlı olarak ürücülerini güncellemek, oyun patch'lerini takip edip indirmek ve fırsatın olursa bir ara ekran kartını değiştirmek olabilir.

3) Şimdi, menajerlik oyunlarıyla ilgilenen biri olarak bu türde çok fazla oyun yapılmadığını ve yapılanların da genellikle ortalamanın altında kaldığını biliyor olmalısın. Bu konuda, vebal altında kalmamak için ("sorumlu yayıncılık anlayışı gereği" de denilebilir) bildiklerimden vazgeçmeyeceğim ve adın gibi bildiğin bir oyundan başkasını önermeyeceğim. Evet, Championship Manager serisinden bahsediyorum, daha fazlasını önermek sadece ukalalık ve gereksizlik olur. Bir de FPS istemişsin di mi? (Bu arada olayın PS boyutuna hiç dokunmayacağımı bile). Olabilir, hepimizin hayatta karşılığı olmayan istekleri var.

Diyeceklerim bu kadar, sana da sağlıklıklar.

### Herkese merhaba.

Derginizi uzun bir süreden beri takip ediyorum. İlk aldığım da sanırım 1998'in ağustos sayısydı. Arada bir kapağını açıp okuduğum olur o sayıyı. Sonra LE-VEL'in en yeni sayısıyla karşılaştım. O zamanlar 80 sayfaçık olan dergi şimdi neredeyse iki katı kadar kalınlaşmış, ve içeriği bakımından zenginleşmiştir. O zamanlar okuyucu mektuplarında gördüğüm "hileler bölümünü dört sayfa yapmanız çok iyi oldu" gibi ricalar yoktur artık. Onun yerine uzun bir süreden beri dergisini takip eden okuyucuların güzel, cesaret verici sözleri vardır.

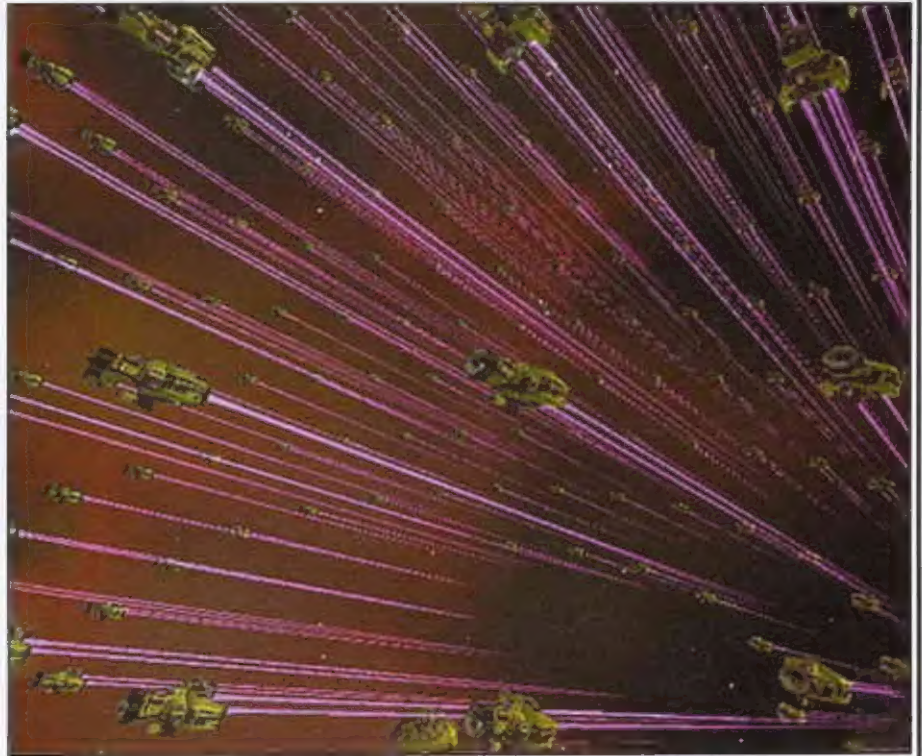
Şunu söylemek gerekir ki, LE-VEL tek kelimeyle mükemmel bir dergi. Aslında mükemmel demeliyim, çünkü her geçen ay biraz daha gelişiyor ve sanırım bu gelişme mükemmele ulaşınca ya kadar devam edecek. O za-

man mükemmele çok yakın bir dergi diyebilir LE-VEL için.

Biraz da oyunlardan bahsetmek istiyorum. Ben bir adventure bağımlısıyım. Ve bence LucasArts şirketi, en iyi adventure oyun yapan şirket. The Curse of Monkey Island ise oynadığım en iyi adventure oyunu diyebilirim rahatlıkla. Grim Fandango'nun da hakkını yememek lazım. O da güzel bir adventure oyunu idi. Fakat benim canım bir şeye sıkıldı.

Monkey Island serileri Escape from Monkey Island'a kadar hep çizgi film tarzındaydı. Fakat şu anlık serinin sonu olan Escape from Monkey Island'da ise karakterler 3 boyutlu olarak görünüyordu. Aslında Grim Fandango da 3 boyutluydu, doğru fakat orada mizah o kadar ön planda değildi. Şunu söylemek istiyorum. Escape from Monkey Island'ın screen shotlarını dikkatle inceleyin, ve şunu görün ki bizim Guybrush Threepwood artık resmen bir zombi gibi donuk bakıyor. Demin Grim Fandango'dan bahsetmemin sebebi ise, o oyunun üç boyutlu yapılmasının o kadar göze batmamasıydı; çünkü hem serisinin ilk oyunuydu, hem de Many Calavera başta olmak üzere oradaki karakterlerin "gözlerinin" olmamasıydı. Haliyle onlar iskeletlerdi. Fakat Escape from Monkey Island da yüz mikleri fazlasıyla önemli bence, ve Guybrush teknolojinin nimetlerinden faydalanmak için bir zombiye döndürülmüş. Fazlasıyla kötü. Neyse ki backgroundların çok iyi render edilmiş olması biraz düzeltiyor görüntüleri.

Bir de artık Diablo 2'yi beklemekten kudurmuş olduğumu söylüyüm. Herhalde kudurmayan kalmamıştır. Umanım çok şişirilmiş bir balon gibi patlamaz. Hayal ki-



riklği yaratır büyük bir çoğunlukta cinnete de sebep olur sonra. Cem herhalde sen okursun bu maili ya da Mad Dog okusun hiç farketmez (daha kötüsü Serpil okudu-Cem). Takımı ruhuyla ilgili yazdıklarınız henkaydı çok beğendim. Müzeyyen Hanım'a da selamlar. Anlayacağınız gibi ben bu maili öle soru sormak için yazmadım. Şunu da unutmadan söyleyim Falloutun tactics olarak çıkması beni o kadar memnun etmedi. Sitesinde bi yerlerde bir şeylere oy verdimi hatırlıyorum. Soledikleri şey şuydu. Fallout 3'ün çıkmasını mı istediniz? yoksa Fallout Tacticsin mi. Ordaki yuzdelere bakılırsa fallout 3'ün çıkması gerekir, ama neden fallout tactics çıkacak ki? Gelecek ay daha da iyi bir LEVEL okuma dileğiyle.

Hepinize başanlar. İyi oyunlar.  
**Birkan -Vito- Yavuz**

### LEVEL Merhaba;

Hakikaten uzun bir mektup ve ortada soru filan da yok. Imdaat, MadDog neredesin, ne diyem şimdi?? Cık, Mad Dog'dan cevap yok, içtimada filan herhalde. Her neyse, evet Birkan, doğru demişsin Birkan, seni de haklısın Vito. (Oldu mu ki? Olmadı galiba yahu, neyse ama ya, topu topu bir ay katlanacaksınız bana arkadaşları!) (Çünkü eski Fallout motoru ile Tactics isimli bir oyun yapmak, Fallout III için yeni bir

motor yazmaktan daha kolaydı. Cevap için teşekkürler Serpil-Cem.)

### Merhaba Serpil,

Çok güvenilir kaynaklardan, bu ay posta kutusunda sorulara senin cevap vereceğini öğrendiğim için, dayanamayıp hemen bir kaç soru hazırladım. Ama öncelikle belirtmek isterim ki, Level mükemmele çok yakın bir dergi ve lütfen bana inan, istemesem bile dergiyi her ay en az beş kez okuyorum. Aslında aramızda kal-sın, hoşuma gidiyor ama hoşlan-masam da okumak zorundayım çünkü ben Level'in Yazı İşleri Müdürüyüm ve birincil görevlerim arasında dergiyi okumak da yer alıyor.

Sonbeti çok uzatmadan sorulara geçmek istiyorum çünkü, bu derginin sadık bir okuyucusu olarak (hem de ayda beş kez!) benim de sormak istediğim bir çok şey var.

1- Benim bilgisayarım Pentium II-400, S3 3D kart, 128 MB Ram ve 6 GB HD ile Windows 98 işletim sisteminden oluşuyor. Ancak geçen sene P-233 MHz, Vodoo1 3D kart, 32 MB Ram ve 1.2 GB hardisk ile Windows 95'den oluşan bir bilgisayar kullanıyordum. Oyunlar için bu sistem yetersiz kalınca yukandaki sisteme geçiş yaptım ancak yeni sistemde ne zaman Video Cd ile film seyretmeye kalksam, filmde



renk bozulmaları ve donmalar oluyor. Şunu merak ediyorum, birlikte yıllarımı geçirdiğim eski sistemimi boşayıp, daha genç bir sistemle hayatımı birleştirdiğim için, eski bilgisayarımın ahi mi tuttu sence?

2- Şimdi, biliyorsun, Shogun'da Japon derebeylerinden (Daimyo) birini yönetiyoruz. Ama Daimyo bir savaşta ölüverebiliyor (!). Ancak, eğer Daimyo'nun 16 yaşını geçmiş bir oğlu varsa, oğlu babasının yerine geçerek oyuna devam ediyor, tabii oğul yoksa, oyunu bitiyor. Sence bu çok ayrımcı bir durum değil mi? Yani genç insanlar bu oyunları oynayıp, kız çocukların onemsiz ve değersiz olduklarını düşünebiliyor bu yüzden de cinsler arasında saygı kayboluyor. Sence, oyunlardaki kan ve şiddet öğelerini ayarlayan opsiyonlar ve aile kilitleri gibi, oyunlardaki ayrımcılığı ve kadınları küçümsemeyi de ayarlayan bazı opsiyonlar ve kilitler kullanılmalı mı? Mesela Duke Nuke'em deki Duke, çok maço bir kahraman ve sağdaki soldaki kızlara laf atıp duruyor. Oyundaki parlaklık ayarı gibi, bir de Duke'un maçoluk ayarı olsa ve bu tür maçoluk şakalarından rahatsız olan insanlar için Duke feminen hareketlere, hafifçe kınarak ve yayvan konuşarak uyarılarla savaşa iyi olmaz mı?

3- Bazı oyunlarda (Tomb Raider hariç) oynayacağımız karakterin cinsiyetini seçebiliyoruz. Mesela eski Alone in The Dark'da ilk önce kadın mı yoksa erkek de-

dektif mi olacağımız soruluyordu. Ama Alone in the Dark serisinin yeni gelecek oyununda ilk oyundaki erkek dedektif, David Carnebe'nin kahraman olarak seçildiğini öğrendik. Programcılar sence de biraz kadın düşmanlığı ve ayrımcılık yapmamışlar mı?

4- Son olarak bir şey sormadan duramayacağız (Level Olarak). Bazan kapılarda sana yol veriyor öncelik tanıyoruz. Acaba bu durumu, senin bir hanım olduğunu hatırlatan bir tür kadın-erkek ayrımcılığı olarak mı görüyorsun?

Sorularma içtenlikle cevap verdiğin için teşekkür ederim. Yazılarını her ay takip ediyor ve severek okuyoruz. Umarım bu ay da yazılarını bir an önce teslim edersin.

**Sevgiler**  
**Cem Şancı**

#### LEVEL Sevgili Cem;

Mektubunda yaşını belirtmemişsin (26... Seninkinden biraz fazla yani- Cem) ama okuduklarımdan anladığım kadarıyla oldukça genç (ve senin de birkaç kez tekrarladığın gibi) sıkı bir okuyucumuzsun. Tabii ki de istediğin gibi sorularına içtenlikle cevap vereceğim. Sen sorularında içten olduktan sonra bu konuda şüphe etmene hiç gerek yok.

1) Bence sorun bilgisayarının kindar bir karaktere sahip olmasından çok izlemeye çalıştığın

VCD'lerin kalitesiyle ilgili. Olaya elbette metafizik olarak yaklaşmak da mümkün ama bunun bizi bir yere götüreceğini sanmıyorum. En güzeli, izlemek istediği film CD'lerinin orijinal olmasına dikkat etmen.

2) Şimdi biliyorsun 2 ve 3. sorular hepimizin ilk gençlik çağlarında kafasına takılan bazı "hayati" meselelerle ilgili. Ama inan



bana zamanla her şey gibi düşüncelerinin merkezinin de değişmeye başladığını göreceksin. Her şeyi bildiğimi iddia edecek kadar cahil değilim ama bir süre sonra insan hayatın dengesini kendi terazisiyle sağlayamayacağını fark ediyor diyebilirim. Eminim sen de er ya da geç kadın-erkek eşitliğinin bütün yaşadıklarının içinde sadece bir sayfa olduğunu ve aslında kafandaki bütün o karmaşanın, okunması gereken o koca kitabın içinde hiç de hayret verici olmadığını farkedeceksin. Bu arada, üçüncü soruda ufak bir bilgi hatası yapmışsın; Alone in the Dark'in yeni oyununda yine iki karakter arasından seçim yapabi-

liyorsun ve tabii bunlardan biri kadın.

4- Son olarak bu soruya cevap vermeden durabilirim ama içtenlik sözüme bağlı kalıp bir şeyler söylemeliyim. Soru özellikle bana sorulduğuna göre, hemcinslerimi bu konunun dışında tutarak sadece kendi adımı cevap vereceğim. Evet, kendi adıma, bütün kapıların önünde ya da arkasında, yanımda bir kadın ya da yokken, daima bir kadın olduğumu hatırlıyorum. Dolayısıyla bunun hatırlatılması gibi bir şey söz konusu değil. Oyle bile olsa bunun beni rahatsız etmesi çok saçma. İnsanlar bana kapıları açıyorsa bu nezaketi büyük bir memnuniyetle kabul edip gülmeyerek yoluma devam etmekten başka bir şey yapmak aklıma bile gelmez. Bana özel davrandığınız için hepimize teşekkür ederim (Level olarak yanı).

Sevgili Cem, mektubuna çok teşekkür ederim. Seni sinirlendirmemek ve yazılarımı bir an önce tamamlamak için burada bitirmek zorundayım. Halbuki bütün iddiaların aksine senin kadınlara karşı ne denli ince bir insan olduğunu anlatacaktım daha. Neyse, bir dahaki sefere. (Hadi iyi siyirdiniz yine. Geçen ayki inceleme giriş yazısında şahsıma yapmış olduğunuz "kadın düşmanı" iftirasından sonra, sizi taabi tuttuğum testten ortalamanın üzerinde bir başarıyla çıkmış bulunuyorsunuz. Ancak gözüm üzerinizde-Cem)

#### MERHABA

Öncelikle kendimi tanıtmam gerekiyor sanırım. Ben derginizi sürekli takip eden bir okur değilim, kardeşim aracılığıyla okumaya başladım ve yalnızca benim anlayabildiğim yerleri okuyorum, çok da büyük haz alıyorum, aslında buralar bana hitap ediyor.

Neyse çok hoşuma giden bir yazıdan bahsetmek istiyorum yani OCAK 2000 sayınızda ki General Stuff köşenizde COMPUTERLİ İLİSKİLER isimli yazı tek kelimayle muhteşemdi. Nasıl etkilendiğimi neler hissettiğimi yazmama gerek yok siz anlatmak istediğinizi bende anlamam gere-





kenleri çok iyi anladım.

Ve siz harika birsiniz galiba zaten daha uzun yazarsam okumazsınız belki de fazla uzatmaya gerek yok... (rica ederim çok öz-meyin, insanlar yanlış anlayacaklar-Cem)

Bu yazıyı yazan kişinin daha ulvi düşünceleri de vardır mutlaka... Ancak derginin yazarlarının yaşamını merak ediyorum, bilgisayarlarla ve oyunlarla yaşamayı hiç sorguladınız mı, kendi kafanızda?

**Teşekkürler**  
**ZEYNEP**

**LEVEL Hey, Zeynep!**

Öncelikle Computerize ilişkiler yazısını ve tabii General Stuff sayfalarındaki diğer tüm yazıları yazan arkadaşımız Cem adına teşekkür ediyoruz (biz, hepimiz, Level olarak) (Kıskanma Serpil, sen de yazarsın. Sadece bir yazıya başlamadan önce kalbindeki nefretten kurtulmayı başarman gerekiyor, o kadar. Yani yazdıklarına kalbini vermelisin -Cem) Ama burada oturup haddim olmadan Cem'in karakter çözümlemesini yapmak istemediğim



için onun hakkındaki diğer görüşlerini ve tahminlerini ve olası sorularını kendi hallerine bırakıyorum. Onlar bir kenarda kendi kendilerine eğlenirken, ben de şu bilgisayar ve oyunlarla yaşamının kafada sorgulanması üzerine bir çift laf etmeyi deneyeceğim. Ama bunu yaparken hayatın bir oyun, bizim bu büyük oyunun küçük aktör ve aktistleri, bilgisayar oyunlarının da sadece yapabileceklerimizin küçük birer hayali yansıması oldu-

ğu geyiğine hiç girmeyeceğim. İnsan yaşadığı her şeyi bir şekilde sorgular ve büyük tesadüflerle başlayan bir takım serüvenler bile biçimden düşünceye dönüşür. Dolayısıyla biz istesek de istemesek de, yaptığımız her şey gibi hayatımızın büyük bölümünü kapsayan bilgisayar ve bilgisayar oyunları da ifadesi her zaman mümkün olmayan belli bir anlama karşılık geliyor hayatta. (Lütfen yazdıklarınızın Türkçe açıklamalarını da yazıları-

nıza ekleyin bir dahaki sefere Serpil Hanım-Cem)

Bitti. Ama bu bildiğiniz gibi bir bitiş değil, başlangıçlara vesile olan bir son bu. Önümüzdeki ayın mektuplarını yazmaya başlayacağınız, sorunlarınızın, üzüntülerinizin, sevinçlerinizin kaynaklarını düşünüp, mektup yazmaya çalışırken, belki de sorularınızın cevaplarını kendi kendinize bulabileceğiniz, kendinizi dinleyeceğiniz bir süreç bu. Serpil, bu ay hazırlıksız yakalandığı için ne yazacağını şaşırdı. Benim ve Mad Dog'un adına gelen mektuplara cevap vermeye çalışırken biraz garipsedi durumunu. Başkasının mektuplarını okuyormuş gibi hissetti belki de. Ona bir sürpriz yapalım. Eğer, önümüzdeki ay mektuplarınızı Serpil'e yönelik sorularla düzenlerseniz, Posta Kutusuna bir ay daha cevap vermesini sağlayabiliriz. Tek yapmanız gereken mektup almak. Oyunlar, hayat, okul, kızlar, yaşam, evlilik, ölüm, hastalık, savaş, barış, hava durumu hatta Serpil bile olabilir konu. Adresimiz aşağıda.

**Level@level.com.tr**

**İnternet oyunlarına son noktayı koyduk !...**

Geni | İleri | Dür | Yenile | Arş | Geçmiş | Posta | Yazdır | Baskı |

http://www.karebulmaca.com/

**ÖDÜLLÜ BULMACA YARIŞMASI**

KAYIT | YARIŞMA | BİLGİ | ARŞİV

WWW.KAREBULMACA.COM

Bulmacaseverler Müjde !...

www.karebulmaca.com

Hem yarışacak, hem KAZANACAKSINIZ !.

© 2000 KARE BULMACA Tüm Hakları Saklıdır.

Level AGUSTOS 2000 <http://www.level.com.tr>



## TAM SÜRÜM OYUN

## FALLOUT 2

Nükleer bir savaş sonrasında geçen, şimdiye dek yapılmış en başarılı RPG. FALLOUT 1'de, nükleer savaş nedeni ile saklandıkları sığınaklarının 20 yıl sonra su sitemi bozulan ve bu nedenle ölüm tehlikesi yaşayan VAULT 13 halkı onlara su bularak hayatlarını kurtaran, dış dünyada yalnızlığa terk ettikleri kurtarıcılarının peşinden gitmeye karar vermiş ve sığınaklarından çıkıp, dış dünyada yaşamaya başlamışlardır.



Yüzlerce silah, zırh, araç gereç arasında yaratıcılığınızı kullanıp, değişik malzemeleri birleştirmek vahşi bir dünyada işinize çok yarayacak.

Geçen yıl, en iyi RPG oyunu olarak seçilen FALLOUT 2, tek cd, tam sürüm ve tamamen orijinal olarak Level ile birlikte bedava olacak. Önümüzdeki ayın Level'ini bu aydan sipariş verin, bu oyunu kaçırırsanız ömrünüz boyunca vicdanınızdan azab, yakanızdan pişmanlık eksik olmayacaktır. (Abartmadık!)

Çeteler, dev mutantlar, dev böcekler, vahşi hayvanlar ve kaos içindeki dünyayı yönetimleri altına almak için yapılanmaya başlamış baskıcı bir ordu ile karşılaşacağınız dış dünyada hayatta kalmak için önsezilerinize ve silahlarınıza güvenmek zorunda kalacaksınız.

müzdeki ayın Level'ini bu aydan sipariş verin, bu oyunu kaçırırsanız ömrünüz boyunca vicdanınızdan azab, yakanızdan pişmanlık eksik olmayacaktır. (Abartmadık!)

## Black &amp; White KAPAK KONUSU

Populous'un yapımcısından, yine çok orijinal ve değişik bir oyun geliyor: Black & White

Bu kez masum köylülerimizin hayatlarına devam etmelerini sağlarken, bir de onları koruyacak kahraman bekçi hayvanları büyüteceğiz ama böylesini görmediniz. Bilgisayarınızın içinde gerçekten yaşayan bir kaplumbağa beya boğa ya da bir kurt olmadığına kendinizi zor inandıracaksınız.



## İnceleme:

## AOEII: Conquerors

Warlords: Battle Cry

## ST: Elite Force

Heavy Metal Fakk 2

## Homeworld Cataclysm

KISS: Psycho Circus

## Metal Gear Solid

Submarine Titans

## TAM ÇÖZÜMLER

## Fallout 2

## Diablo II Multiplayer

## Vampire

## Ayrıca...

O bu güne kadar dergideki herkes hakkında atıp tuttu. **fotoromanı**, bir silah olarak kullandı. "Şunu yapmazsan **fotoromanını** yaparım" diye tehditler savurdu etrafa. Dize gelenler de gelmeyenler de kurtulamadı **fotoroman** gazabından. Ama şimdi sıra onda. Eylül **fotoromanımız** CEM ŞANCI hakkında! Hazırlanın!